

HINTA 25 MK

Sivukaupalla pelivinkkejä

PC

AMIGA

ATARI

C64

PELIT

5/92

Huippuhaastattelut:

Näin syntyi Indy

Lentävä linnoitus

B-17

Flying Fortress

Lyökö Amiga konsolit?

SÖPÖPELIEN PARHAAT

Dungeon Master

Arkkivaarin vastaisku

Legend of Kyrandia

Tähti on syttynyt

Mahtavasti ARVOSTELUJA

- Lure of the Temptress ● Crisis in the Kremlin
● Project X ● Apidya ● Carl Lewis Challenge
● World Tennis Championships ● Lord of the Rings 2 ● ja rutkasti muita

Ratkaise: **Monkey Island I**
Star Trek 25th Anniversary
Eye of Beholder 2





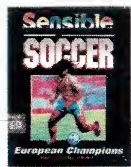
MANAGER
239/239



BANE OF COSMIC
269/269



LAURA BOW II
-/299



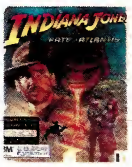
SENSIBLE SOCCER
189/-



PINBALL DREAMS
189/-



MEGA SPORTS
189/-



INDIANA JONES 4 ADV
239/269



DEATH KNIGHTS II
249/249



ULTIMA VII
-/245



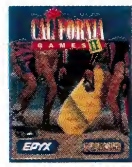
CHAMPIONSHIP MANAGER
189/239



MONKEY ISLAND 2
239/269



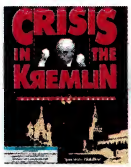
DARKSEED
-/299



CALIFORNIA GAMES II
189/269



WC II/OPERAT II
-/169



CRISIS IN KREMLIN
-/299



ULTIMA UNDERWORLD
-/299



ABAND. PLACES
239/239



GAMES ESPANA 92
239/269



FORMULA ONE
269/299



LOST TREASURES
-/329



B-17
-/329



GATEWAY
-/269



INTERN. SPORTS
239/269



GLOBAL CONQUEST
-/329



JOHN MADDEN II
-/239



CARL LEWIS
189/269



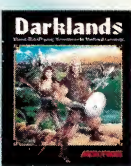
UMS II PLANET EDITOR
189/189



ISHAR
239/239



DUNGEON MASTER
-/299



DARKLANDS
-/359

AMIGAN JA PC:N PELEJÄ

AMIGA	PC
3D CONSTRUCTION KIT II	359,-
3D CONSTRUCTION KIT&PAINT III	299,-
4D TENNIS	239,-
ABANDONED PLACES	239,-
ACES OF PACIFIC	269,-
ADDAM'S FAMILY	189,-
ADVENTURES	269,-
AIRBUS A320	269,-
ALIEN STORM	99,-
A LINE IN THE SAND	269,-
AMOS EASY	269,-
ARMOUR GEDDON II	189,-
ARSENAL FC	189,-
ASHES OF EMPIRE	299,-
ATAC	299,-
A-TRAIN	299,-
B-17 FLYING Fortress	269,-
BANE OF THE COSMIC FORGE	269,-
BAROBODUS PLANET OF DOOM	189,-
BAT II	269,-
BATTLETECH II	179,-
BATTLETOADS	189,-
BIKE GRAND PRIX	189,-
BLACK CRYPT	189,-
BUCK ROGERS II	249,-
CAESAR	239,-
CALIFORNIA GAMES II	189,-
CALL OF CTULHU I	269,-
CAMPAIGN	239,-
CARL LEWIS CHALLENGE	189,-
CARRIER STRIKE	269,-
CARRIERS AT WAR	269,-
CASTLE OF DR. BRAIN II	239,-
CHAMPIONSHIP MANAGER	189,-
CHAOS ENGINE	239,-
CIVILIZATION	299,-
CONAN THE CIMMERIAN	159,-
CONFLICT: KOREA	249,-
CONFLICT: MIDDLE EAST	239,-
COOL CROCK TWINS	189,-
COVER GIRL POKER	189,-
CRAZY CARS III	189,-
CREATURES	189,-
CRISIS IN THE KREMLIN	299,-
CURSE OF ENCHANTIA	239,-
D-DAY	239,-
DAEMONGATE	269,-
DAGGER OF AMON-RA	299,-
DARKLANDS	359,-
DARKSEED	269,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN I	239,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN II	249,-
DICK TRACY ADVENTURE	239,-
DUNE	269,-
DUNGEON MASTER	189,-
DYNABLASTERS	189,-
ECHO QUEST	199,-
EL-FISH	269,-
ELITE II	269,-
ELVIRA II	269,-
ENTITY	189,-
EPIC	239,-
ETERNAM	269,-
EYE OF BEHOLDER II	269,-
F-17A NIGHT HAWK	269,-
F-15 STRIKE EAGLE I	179,-
F-15 STRIKE EAGLE II	269,-
F-19 STEALTH & MIG 29	299,-
FAERY TALE II/LORDS OF TIME	239,-
FALCON 3.0	269,-
FALCON 3.0 DATA DISK	145,-
FASCINATION	269,-
FIGHTER COMMAND	239,-
FIRST SAMURAI II	189,-
FLASHBACK	239,-

AMIGA	PC
FLIGHT OF THE INTRUDER	99,-
FOOTBALL MANAGER III	189,-
FORMULA 1 GRAND PRIX	269,-
FREE DC	269,-
GAMES - ESPANA 92	239,-
GATEWAY	269,-
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER I	269,-
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER II	249,-
GLOBAL CONQUEST	329,-
GOBLINS	189,-
GODS	179,-
GRAHAM TAYLOR'S SOCCER	189,-
GRAND PRIX UNLIMITED	269,-
GREAT NAVAL BATTLES	249,-
GUY SPY	239,-
HAGAR THE HORRIBLE	189,-
HARDBALL III	269,-
HARRIER	299,-
HERO'S QUEST III	299,-
HERO QUEST II	189,-
HEROES OF THE 357TH	269,-
HISTORY LINE 1914-18	239,-
HOI	189,-
HOOK	189,-
HUMANS	189,-
INDIANA JONES 4 ACTION	189,-
INDIANA JONES 4 ADVENTURE	239,-
INTERN. SPORTS CHALLENGE	239,-
ISHAR: LEGEND OF THE FORTRESS	239,-
JAGUAR XJ220	189,-
JAMES POND II - ROBODOD	189,-
JETFIGHTER	199,-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	239,-
JOHN MADDEN II	239,-
JOHN MADDEN FOOTBALL	189,-
JUMP JET	299,-
KING'S QUEST V	299,-
KING'S QUEST VI	299,-
KNIGHTMARE	189,-
KNIGHTS OF THE SKY	269,-
LAWNMOWER MAN	189,-
LEGEND OF VALOUR	239,-
LEISURE SUIT LARRY V	269,-
LEMMINGS II	189,-
LINKS 386 PRO	329,-
LIVERPOOL FOOTBALL	189,-
LORDS OF THE RINGS II	269,-
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	299,-
LOST TREASURES OF INFOCOM	329,-
LOTUS THE FINAL CHALLENGE	189,-
LURE OF TEMPTRESS	239,-
M (SSI)	249,-
MANAGER	239,-
MATCH OF THE DAY	189,-
MEGA SPORTS	189,-
MEGATRAVELLER 2	239,-
MEGATRAVELLER 3	299,-
MERCENARY III	239,-
MICHAEL JORDAN FLIGHT	269,-
MIDWINTER II	249,-
MIGHT & MAGIC III	269,-
MIGHT & MAGIC IV	299,-
MILLENIUM THE RETURN	239,-
NAPOLEON	269,-
NIGEL MANSELLS	189,-
NO GREATER GLORY	269,-
OUT OF THIS WORLD	269,-
PARASOL STARS	189,-
PATTON STRIKES BACK	269,-
PERFECT GENERAL	269,-
PINBALL DREAMS	189,-
PIRATES GOLD	299,-
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	269,-
PLAYER MANAGER II	239,-
POLICE QUEST III	269,-

AMIGA	PC
POOLS OF DARKNESS	199,-
POPULOUS II	239,-
POPULOUS II SCENARIO DISK	145,-
POWERMONGER	269,-
PREMIERE	239,-
PROPHET OF SHADOW	239,-
RAILROAD TYCOON	239,-
RAMPART	269,-
REALMS	179,-
RED ZONE	189,-
REX NEBULA	299,-
RISKY WOODS	189,-
ROAD RASH	189,-
ROBIN HOOD SIERRA	269,-
ROBOCOP III	189,-
ROCKETEER	159,-
ROOKIES	269,-
SAMURAI - WAY OF WARRIOR	239,-
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	299,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	239,-
SECRET OF SILVER BLADES	239,-
SENSIBLE SOCCER	189,-
SHADOWLANDS	179,-
SHADOW OF THE BEAST III	189,-
SHATTERED LANDS	249,-
SHUTTLE	269,-
SIEGE	239,-
SILENT SERVICE II	269,-
SIM ANT	269,-
SPACE 1889	179,-
SIMLIFE	269,-
SPACE QUEST IV	99,-
SPACE QUEST V	299,-
SPACE CRUSADE	189,-
SPECIAL FORCES	269,-
SPORTS COLLECTION	189,-
STAR CONTROL II	299,-
STAR TREK 25TH - ANNIVERSARY	179,-
STORM MASTER	239,-
STORMBALL	239,-
STRIKE COMMANDER	299,-
SUPER MONACO GP	99,-
TEAM YANKEE II	239,-
TERMINATOR II	159,-
THEATRE OF WAR	269,-
TIME QUEST	179,-
TOMATOES	189,-
TONY LA RUSSA BASEBALL	269,-
TOYOTA CELICA GT RALLY	239,-
TRADE COMMANDER	299,-
TWILIGHT 2000	269,-
ULTIMA UNDERWORLD	269,-
ULTIMA IV	199,-
ULTIMA VII	249,-
ULTIMA VII DATA	149,-
ULTIMA VII PART II	299,-
UMS II PLANET EDITOR	189,-
UTOPIA	189,-
UTOPIA - THE NEW WORLDS	145,-
VENGEANCE OF EXCALIBUR	239,-
WALKER	269,-
WARRIORS OF RELEVINE	239,-
WAYNE GRETZKY II	189,-
WILEY BEAMISH	269,-
WING COMMANDER	269,-
WING COMMANDER DELUXE	329,-
WING COMMANDER II	299,-
WING COMMANDER II/OPERAT	145,-
WING COMMANDER II/OPERAT II	169,-
WING COMMANDER II/SPEECH	145,-
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	269,-
WWF	159,-
X-PROJECT	189,-
X-WING	299,-
ZOO	239,-



SCREENBEAT
KAIUTTIMIT

PC:N ÄÄNIKORTIT



CM-32P
ROLANDIN ULKOINEN
SOUNDIMODULI LIITÄÄN
PC:N MIDIN KAULTA.
MT-32 YHTYENSOPIVA
ANTAA ÄÄNEN PUHUA
PUOLESTAAN!!

2495



SCC-7
ROLANDIN SISÄINEN
SOUNDIKORTTI VIE
YHDEN KORTTIPAIKAN
LAPC-1 YHTYENSOPIVA
ANTAA ÄÄNEN PUHUA
PUOLESTAAN !!

2495



SOUNDBLASTER 16
UUSIN CREATIVEN ÄÄNI-
KORTTI. JÄYSEN 16-BITTI-
NEN MYÖS DMA. MUKANA
ÄÄNTÄ PARANTAVAT YA-
MAHAN PIIRIT JA TULE-
VAISUUTTA AJATELLEN CD-
ROM LIITÄNTÄ. PESEE
KILPAILIJAT MENNEN
TULLEN

1695



SOUNDBLASTER PRO II
YLIVOIMAISESTI MYYDYN
ÄÄNIKORTTI MARKKINOI-
LA. LISÄÄN YAMAHAHAN
PIIRIÄ, JOTKA
ENNESTÄÄN PARANTAVAT
ÄÄNTÄ, UUSITUT
OHJELMAT
CD-ROM LIITÄNTÄ

1245

JOTAKIN YLLÄKULUEVIA PELEJÄ EI VIELÄ OLE JULKAISTU, MUTTA VOIT JÄTTÄÄ NIISTÄ TILAUKSEN, JOLLOIN LÄHETYS TAPAHTUU VÄLITTÖMÄSTI PELIN TULTUA MAAHAN.
TARJOUSPELIENTÄ HINTA NOUSEE NORMAALIKSI ALLENNETUN ERÄN LOPUTTU.

Hintoihin lisätään toimitus- ja kulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

OSTAMME JA MYYMME PELIKONSOLIEIEN KÄYTETTYJÄ PELEJÄ.



NYT SAATAVANA NINTENDON 16-BIT-
TINEN IHMELAITE SUPER NINTENDO
JENKKIVERSIONA. PAKETTIIN KUULUU ITSE
LAITE SCART-LIITÄNNÄLLÄ, SUPER
MARIO 4, PELIOHJAIN, HYVÄKSYTTY
VIRTALAHDE JA KUUDEN KUUKAUDEN
TAKUU. NYT KAIKKI PELI- JA KÄYTTÖ-
OHJEET SELVÄLLÄ ENGLANNIN KIE-
LELLÄ, MEILTÄ OSTAMAASI LAITTEeseen
KÄYVÄT SUPER NINTENDON PELIEN
LISÄKSI MYÖS SUPER FAMICOMIN PELIT.

1295

SUPER NINTENDON PELEJÄ

ADAM'S FAMILY	445-	MASTERS OF MONSTERS	445-	STRIKE FIGHTER II	495-
AMAZING TENNIS	445-	MICKY MOUSE	445-	STRIKE GUNNER	445-
ARCAHA	445-	MIGHT & MAGIC II	445-	SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	445-
BATMAN RETURN OF JOKER	445-	MIGHT & MAGIC III	445-	SUPER CONTRA	445-
CALIFORNIA GAMES II	445-	MYSTICAL NINJA	445-	SUPER ADV ISLAND	445-
CASTLEVANIA IV	445-	NBA ALL STAR CHALLENGE	445-	SUPER BATTLE TANK	445-
DRÄKKEN	445-	NHL HOCKEY	445-	SUPER BOWLING	445-
DUNGEON MASTER	445-	NINJA GAIDEN IV	445-	SUPER SCOPE + 6 PELIA	445-
EXHAUST HEAT	445-	NINJA TURTLES IV	445-	SUPER SOCCER	445-
F-ZERO	445-	OUT OF THIS WORLD	445-	SUPER STRIKE EAGLE	445-
FALCON	445-	PGA TOUR GOLF	445-	SUPER TENNIS	445-
FINAL FANTASY II	475-	PILOT WINGS	445-	SUPER NINJA WORLD	445-
FINAL FIGHT	445-	PIT FIGHTER	445-	TERMINATOR	445-
GEORGE FOREMAN BOXING	445-	POPULOUS	395-	TERMINATOR II	445-
GUN FORCE	445-	RAIDEN	445-	THUNDER SPIRIT	445-
HOLE IN ONE	445-	ROYAL TURF	445-	TOP GEAR	445-
HOME ALONE	445-	ROBOCOP III	445-	ULTIMA VI	445-
HOOK	445-	ROCKETEER	445-	WALALAE GOLF	445-
JACK NICKLAUS GOLF	445-	ROGER CLEMENS	445-	WHEEL OF FORTUNE	445-
JOE & MAC	445-	ROMANCE II KINGDOM	495-	WING COMMANDER	445-
JOHN MADDEN	445-	SIMPSON'S	445-	WINGS II	445-
KRUSTY'S FUN HOUSE	445-	SMARTBALL	445-	WORLD LEAGUE SOCCER	445-
LAGOON	445-	SMASH TV	445-	WWF WRESTLEMANIA	445-
LENUX	445-	SPANKY'S QUEST	445-	XARDION	445-
MAGIC SWORD	445-	SPIDERMAN & X-MEN	445-	ZELDA III	445-



MEGADRIVE

PARAS PAKETTI!!!
KESKUSYKSIKKÖ, SONIC THE
HEDGEHOG, VAPAAVALINTAINEN
PELI ANTAMISTAMME
VAIHTOEHDOSTA, KAKSI
PELIOHJAINA, HYVÄKSYTTY
VIRTALAHDE JA KUUDEN
KUUKAUDEN TAKUU.

995

MEGADRIVEN PELEJÄ

ALIENT III	395-	KID CHAMELEON	375-	SMASH TV	375-
ALISIA DRAGON	375-	KRUSTY'S FUN HOUSE	375-	SONIC THE HEDGEHOG	345-
ATOMIC RUNNER	375-	LEMMINGS	375-	SONIC THE HEDGEHOG II	395-
BATMAN RETURNS	375-	LORD OF THE RINGS	395-	SPLATTERHOUSE II	375-
BLACK CRYPT	395-	MARIO LEMIEUX HOCKEY	375-	STREETS OF RAGE II	395-
BUCK ROGERS	295-	NHLPA HOCKEY	395-	SUPER BATTLE TANK	395-
CHUCK ROCK	395-	OLYMPIC GOLD	395-	SUPER HIGH IMPACT	395-
DESERT STRIKE	395-	PGA GOLF TOUR	345-	SUPER MONACO II	395-
DRAGON FURY	375-	PREDATOR II	395-	TAZMANIA	375-
F-22 INTERCEPTOR	345-	ROMANCE III KINGDOMS II	495-	TERMINATOR	395-
FATAL REWIND	295-	SIDEPOCKET	375-	VALIS III	475-
GREEN DOG	375-	SIMPSON'S	375-	WARRIORS OF ETERNAL SUN	475-
HOLYFIELD BOXING	345-	SLIME WORLD	345-	WARRIOR OF ROME II	395-

PELAA TULEVAISUUDEN LAAROJA CD-
PELEJÄ TÄNÄÄN JO OMALLA
MEGADRIVELLASI. TAMAN VUODEN
AIKANA TULOSSA TODELLA PALJON
PELEJÄ MEGA CD:LE KUTEN ULTIMA
UNDERWORLD, FINAL FIGHT JA BATMAN
RETURNS.

SIIRRY TULEVAISUUDEN
TEKNIikkaAN JO TÄNÄÄN!!!

1995



GAME KEY



GAME
KEY



CAPTAIN COMIC

OLET VARMAAN OLLUT TIETOINEN SIITÄ, ETTEIVÄT MUUALTA KUIN SUOMESTA
OSTETUT PELIT OLE TOIMINEET NINTENDOSSA ELLEI LAITTEELLESII OLE TEHTY
MUUTOSTYÖTÄ. TÄMÄ ON OLLUT IKÄVÄÄ SEN VUOKSI, ETÄ YHDYSVALTALAI-
SET PELIT OVA OLEET HUOMATTAVASTI EDULLISEMPIÄ JA SIELLÄ PELIT ON
JULKAISTU USEIN JOPA YLI VUOTTA AIKAISEMMIN KUIN SUOMEN MARKKINOIL-
LA. ENÄÄ EI KUITENKAAN TARVITSE HUOLEHTIA YHTEENSOPIVUUSONGELMISTA
SILLÄ GAME KEY ON RATKAISU. GAME KEYN AVULLA VOIT PELATA LAHES KAIK-
KIA YHDYSVALTALAISTA MALLIA OLEVIA NINTENDO PELEJÄ OMASSA SUO-
MALAISISSA NINTENDOSSA. SINUN TARVITSEE LAITATA AINOASTAAN GAME
KEY LAITTEESII JA PELIN VALILIE.
TARJOAMME NYT TEILLE PAKETTIA,
JOHON KUULUU GAME KEY JA CAPTAIN
COMIC-PELI USKOMATTOMAAN YHTEISHINTAAN.

389

COM 2001 OY
puh. 981-33 66 44

fax 981- 33 77 22, PL 536, 90101 OULU
AVOINNA MA-PE 10-20 LA 10-15

Saat tilauksesi mukana toistaiseksi veloituksetta uu-
simman COM CLUB-lehden, josta löydät tietoa tulevista
huippu-uutuuksista ja peliarvosteluja viimeisimmistä
tietokone- ja konsolipeleistä. Lehdessä löytyy myös
täydellinen luettelo COM 2001 Oy:n myymistä
konsolituotteista. COM CLUB-lehti ilmestyy 11 kertaa
vuodessa. Et ole kuitenkaan oikeutettu lehdessä esi-
tetyihin klubitarjouksiin ennen kuin liityt jäseneksi
soittamalla COM 2001 Oy:öön. Klubin vuosimaksu on 195
mk. Tervetuloa COM Clubiin!!

Oletko kyllästynyt odottamaan?

Jos tilaat tuotteen arkisin ennen klo 18, ehtii se vielä
saman päivän postin lajittelukeskukseen menevään
lähetykseen, ellei tuote ole tilapäisesti loppunut, minkä
ilmoitamme tilausta jättäessäsi.



HOOK
199

SUPER MARIO LAND
169

YOSHI
169

SUPER RC PRO
169

PIT FIGHTER
199

GAMEBOYN PELEJÄ

ADAM'S FAMILY	189-	HUDSON HAWK	189-	SPY VS SPY	199-
BARBIE	189-	JACK NICKLAUS GOLF	189-	SOCCER MANIA	199-
BATMAN II	199-	JEOP JABOREE	189-	SPIDERMAN II	199-
BLADES OF STEEL	199-	KNIGHT QUEST	199-	STAR TREK	199-
BLUES BROTHERS	199-	LITTLE MERMAID	189-	SUPER MARIO LAND	169-
BOULDERDASH	199-	LOONEY TUNES	199-	SUPER MARIO LAND II	199-
BOXLE II	199-	MARBLE MADNESS	199-	SUPER OFF ROAD	199-
BUGS BE II	199-	MEGAMAN II	199-	SUPER RC PRO	169-
CASA'S PALACE	199-	MICKY MOUSE II	199-	SWORD OF HOPE II	199-
CASTLEVANIA II	199-	NAIL AND SCALE	199-	TALE SPIN	199-
CAVEMAN NINJA	199-	NINJA TURTLES II	199-	TERMINATOR II	199-
CHESSMASTER	189-	PAPERBOY II	199-	TINY TOONS	199-
DIG DUG	199-	PRINCE OF PERSIA	189-	TOM AND JERRY	199-
DOUBLE DRAGON III	199-	ROGER CLEMENS	199-	TOP GUN	199-
DUCK TALES	199-	ROBIN RABBIT	199-	TOXIC CRUSADES	199-
FACEBALL 2000	199-	ROLAND'S CURSE II	199-	TRACK MEET	189-
FERRARI GRAND PRIX	199-	SIMPSON'S	199-	TURN & BURN	199-
FINAL FANTASY LEGEND III	259-	SNOW BROTHERS	199-	ULTRA RINES VIRTUE	199-
FLASH	199-	SPANKY'S QUEST	199-	ULTRA GOLF	189-
FLANSTON'S MOD	199-			ULTRA GOLF PRO	199-
FOUR IN ONE FUNPACK	199-			WAVE RACE	169-
GEORGE FOREMAN BOXING	199-			WORLD CIRCUIT	189-
HIGH STAKES	199-			WORLD ZAP	199-
HOME ALONE II	199-			WWF II	199-
HOOK	199-			YOSHI	169-



BASKETBALL
239



BATMAN RETURNS
299



HOCKEY
239



KUNG FOOD
239



RAMPART
239

LYNXIN PELEJÄ

A.P.B.	239-	M.S. PACMAN	239-
AWESOME GOLF	239-	NFL FOOTBALL	239-
BASEBALL	239-	NINJA GAIDEN	239-
BASKETBALL	239-	PIT FIGHTER	239-
BATMAN RETURNS	239-	QUICK, MURDER!	239-
BILL & TED'S	239-	RAMPART	239-
BLUE LIGHTNING	239-	RAMPAGE	239-
CALIFORNIA GAMES	239-	RC DESTRUCT DERBY	239-
CHECKERED FLAG	239-	ROBIN BLASTERS	239-
CHIPS CHALLENGE	239-	ROBO SOUL	239-
DIRTY LARRY	239-	ROLLING THUNDER	239-
ELECTROCOPS	239-	SCRAPPY DOG	239-
EYE OF BEHOLDER	239-	SHADOW OF THE BEAST	239-
GATES OF ZENDECON	239-	SLIMEWORLD	239-
GAUNTLET III	239-	SOCCER	239-
GRUNT RUNNER	239-	STEEL TALONS	239-
GUARDIAN	239-	STUN RUN	239-
HARD DRIVEN	239-	SUPER SKWEEK	239-
HOCKEY	239-	TOKI	239-
HYDRA	239-	TOURNAMENT CYBERBALL	239-
KUNG FOOD	239-	VIKING CHILD	239-
LEMMINGS	239-	WARBIRDS	239-
LYNX CASINO	239-	WORLD CLASS SOCCER	239-
MASTER GOLF	239-	ZARLO MERCENARY	239-



LYNX II

4096 VÄRIÄ, JOISTA 16 RUUDULLA
VUOROLLAAN. 4 KANAVAINEN
ÄÄNEN ULOSTULO, 64K RAM, TE-
HOKAS 16 MHZ PROSESSORI, JO-
PA 8 MB:N PELIT TAKAAVAT SI-
NULLE UNOHUTTAMATTOMAN PELI-
TILANTEEN.

675

PELIT

5/92

Arvosteluissa

The Legend of Kyrandia Book One.....20

Nnirvi. Virginille siirtynyt Westwood on tehnyt elämänsä ensimmäisen seikkailupelin ja yllättää positiivisesti. Lisää tällaista ja hiki kohoaa tiettyjen pelitalojen otsalle.

The Carl Lewis Challenge.....22

J & P. Piira. Psygnosis sai kunnon lisenssin ja teki kunnon yleisurheilupelin.

Espana – the Games '92.....23

J & P. Piira. Ocean taas teki pelkkää potaskaa ja kehtaa nimittää tekelettä peliksi.

Apidya.....25

JTurunen. Playbyten ampumapeli täytti kaikki ennako-odotukset.

Lure of the Tempress26

Jukka ja Pekka Piira. Virgin Gamesin toinen seikkailupeli. Ylimainostuksen alta pilkistää ihan kelvollinen peli.

Dojo Dan.....28

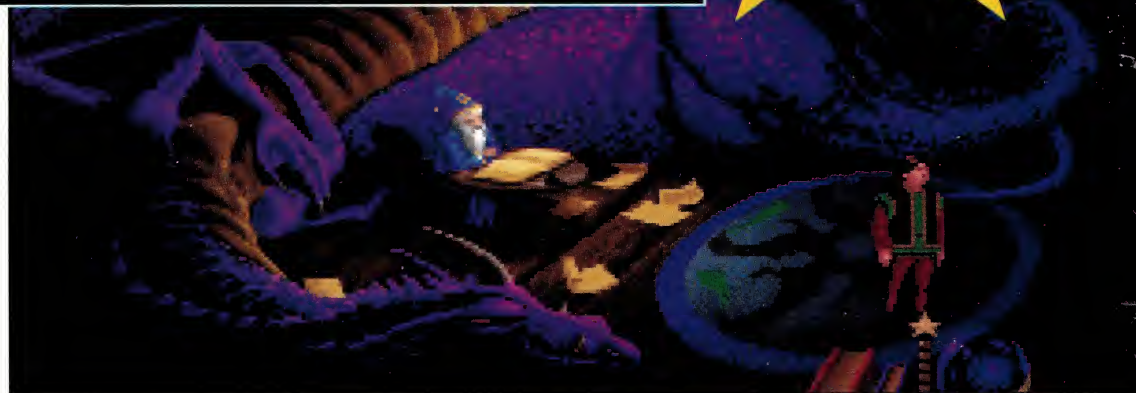
K. Veijalainen. EuroPress Softwaren karatepeli on ihan kelvollinen, mutta kaipaisi jotain.

Guy Spy.....29

Ossi Mäntylähti. Readysoft teki laserpelin näköisen pelattavan pelin. Ensimmäinen laatu-aan.

Dungeon Master.....30

Nnirvi. Psygnosis osti taatusti tuottavan vanhuksen Mirrorsoftin raunioista. Vanha porskii edelleen.



B17 – Flying Fortress.....32

Nnirvi. MicroProse onnistui kehittämään uuden idean lentosimulaattoreihin.

Crisis in the Kremlin.....34

Ossi Mäntylähti. Jos haluat pistää entisen Neuvostoliiton rauniot uusiksi, tee se turvallisesti Spectrum HoloByten pelillä.

Prophecy of the Shadow.....36

Ossi Mäntylähti. Ei se SSI aina onnistu. Pitkäveteinen faeryta-lehtava rooli.

Links 386 Pro.....37

Ossi Mäntylähti. Accessin rikkaille tarkoitettu mahtava golf.

Project X.....38

JTurunen. Team 17 -kehitystiimi oli tekemässä "Amigan parasta ampumapeliä". Onnistuiko se?

World Tennis Championships.....39

Mika Nirvi. Mindscapen tennis-peli pistää pallon todella lentämään ja rystyset naksumaan.

Lord of the Rings: The Two Towers40

Jukka O. Kauppinen. Electronic Arts jatkaa laadukasta Tol-

kien-sarjaansa.

Sensible Soccer42

J & P. Piira. Jos tämä ei ole parasta jalkapalloilua niin mikä sitten? Renegade pistää nurmikot pölymään.

Hägar the Horrible.....43

JTurunen. Kingsoftin tekele näyttää lähinnä 8-bittiseltä halpapeliltä.

Conflict: Korea.....44

Jukka O. Kauppinen. SSI ei petä raskaan linjan strategisteja.

Warriors of Releyne.....45

Jukka O. Kauppinen. Impresionsin masentavan keskeneräisen yritys.

Lyhyesti

Theatre of War, Dick Tracy ja Universal Military Simulator II Planet Editor. Ja muita.

Pelit läpi

Star Trek, the 25th Anniversary.....48

James Mashiri, Nnirvi. Juuri kun Kirk ei enää keksinyt mitä tehdä, pelastajat saapuivat. Toiselta planeelta.

Eye of Beholder II.....51

Hyvyys. Toinen ja viimeinen osa Eye of the Beholder 2:sen koluajille.

The Secret of Monkey Island54

Ville Valpasvuo. Apinasaaren salaisuus on selvitettävä. Yleisön pyynnöstä.

Mukana myös

Nnirvi61

Puhuu tyhmiä tapansa mukaan.

Pelin Henki62

Wexteen. Pelit kehittyvät kritiikin mukaan. Laadukasta japanilaista sarjakuvaa englanniksi.

Posti.....65

Julisteita, demodiskejä, boksia, kaikkea toivotaan. Vaan mitä luvataan?

Max & Moritz69

Moritz kertoo mm. Simpsonin saloja, Cool Crock Twinsin koo-deja, vinkkejä Apidyaan, Prince of Persiaan, Batmaniin, Lemmingsiin ja Turtlesiin. Veljensä Max ratkoo Lord of Ringsiä, Moon Stonea, King's Questia, Andy Cappia ja Wing Commanderia.

PelitSeis?73

Aiheina mm. Ultimat, Police Questit, Larryt, King's Questit, Martian Dreams ja Indy.

TOIMITUS

Päätoimittaja Eskoensio Pipatti

Toimituspäällikkö Tuija Linden

Toimitussihteeri Sari Alho

Toimittaja Niko Nirvi

Taitto ja piirrokset Wallu

Avustajat

Jyrki Kasvi, Jukka Kauppinen, Ossi Mäntylähti,

Jukka ja Pekka Piira, Mikko Rintasaari, Jukka

Tapanmäki, Jari Turunen

TOIMITUKSEN OSOITE

Pelit

PL 64

00381 Helsinki

puh. (90) 120 5911

fax. (90) 120 5799

ILMOITUKSET

Pelit

Ilmoitusosasto

PL 64

00381 Helsinki

puh. (90) 120 5911

Myyntiohjaaja

Esa Sairio

Myyntipäällikkö

Jussi Kiilamo

Tapani Mäkelä

Helena Villanen

Ilmoitussihteeri

Stina Eklund

VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI

Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista

toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakaasta

johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei

vastaa ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta

vahingosta. Lehtien vastuu ilmoituksen pois-

jäämisestä tai julkaisemisesta sattuneesta

virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän

palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä

8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta.

ASIAKASPALVELU

Sanomaprint Erikoislehdet/Asiakaspalvelu

PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset (90) 120 670

Kirjatilaukset (90) 120 671

Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544

(automaattinen vastauspalvelu, varaa esille

asiakasnúmerosi osoitelipukkeesta tai laskun

kuitiosasta)

Muut asiat (90) 120 670 (osoiteenmuutokset

ym.) Osoiteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset

tulevat voimaan viimeistään yhden ilmentymis-

kerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT

12 kk säästötilaus 188 mk

12 kk säästötilaus MikroBITIN tilaajille 148 mk

Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes

tilaaja irtisanoa tilauksensa tai muuttaa sen

määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa

kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan,

joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen

määräaikaistilaus. Sanomaprint Erikoislehtien

asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suo-

ramarkkinointitarkoituksiin.

Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko,

tuotannolliset häiriöt yms.) varauksin.

Lehtimme tilaajat ovat Sanoma Yhtymän

asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana

edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli et-

te halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta

asiakaspalveluumme, jolloin poistamme

tilaustietonne tilausvelvoitteiden täytyttyä.

KUSTANTAJA

Sanomaprint Erikoislehdet

Kornetintie 8, 00380 Helsinki

puh. (90) 120 5911

Toimitusjohtaja Eero Sauri

Markkinointijohtaja Hannu Ryynäli

LEHDEN MYynti

Markkinointipäällikkö Heikki Nurmela

Lehti julkaisee sitoumuksella teksti- ja

kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei

vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia

ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen

luvalla.

Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1992

ISSN 1235-1199

Ensimmäinen vuosikerta.

SANOMAPRINT
ERIKOISLEHDET
TECNOPRESS

Tuija Linden
toimituspäällikkö



Mikä pelissä maksaa?

Pelien hinnat ovat ikuinen mysteeri. Miksi ne maksavat niin paljon? Tuleeko ulkomailta tilaaminen halvemmaksi?

Tietokonepelien hinnat muodostuvat erittäin monesta eri osatekijästä. Suomalaiset maahantuojat ostavat pelit tiettyyn hintaan ulkomaisilta pelifirmoilta. Pelit lennätetään Suomeen mahdollisimman nopeasti, mikä tarkoittaa sitä, että peli on Suomessa kaupoissa parhaimmillaan samana päivänä kuin esimerkiksi Englannissa, jopa aikaisemmin, niin kuin kävi Ultima VII:n kohdalla. Tämä maksaa: pelin hintaan lisätään rahtikulut.

Sen lisäksi tulli perii omansa, valtio vie omansa muun muassa tuonnintasausveron ja 22 prosentin liikevaihtoveron muodossa. Seuraus: kun peli on saapunut Suomeen sen hinta on jo miltei tuplaantunut alkuperäiseen maahantuojan ostohintaan verrattuna.

Tämän jälkeen pelin hintaan lisätään maahantuojan provisio ja jälleenmyyjän provisio, pitäähän heidänkin elää. A vot. Hinta nousee jälleen.

Suomen hinnat eivät kuitenkaan enää ole kalliit, esimerkiksi Ruotsissa samoista peleistä saa puolttaa huomattavasti enemmän. Englantiin verrattuna Suomen postimyyntihinnat ovat halvemmat kuin Lontoon kauppohen hinnat.

Se, miksi postimyyntifirmat ovat edullisempia, johtuu siitä, että ne voivat ostaa suuria eriä, ja kiinteät kustannukset ovat pienet: niillä ei ole isoja kauppahuoneistoja, pelkkä varasto riittää. On kuitenkin muistettava, että postimyyntihintoihin lisätään aina toimitus- ja postikulut, yleensä parin kolmen kymppin verran.

Pelin saa halvemmalla pienellä oma-aloitteisuudella ja viitseliäisyydellä. Hintoja kannattaa vertailla, eri kaupoissa ero voi olla useita kympppeä. Ja mikään ei estä kokeilemasta tinkimistä.

Pelit-lehdessä arvostelujen yhteydessä julkaistavat hinnat ovat ns. ohjehintoja, joita ei juuri nou-dateta, eli kaupat hinnoittelevat pelit hyvin pitkälle itse. Kannattaa seurata ilmoituksia.

Tuija

Ajan hermolla

Uutiset.....12

Pieniä uutisia suuresta maailmasta.

Askel Lucasin maailmaan.....6

Aki Korhonen. Indy & Atlantiksen tekijät antoi-vat syvähaastattelun. Miten tähän oikein on tultu? Ja mitä seuraavaksi?

Amigan söpöpelit.....16

JTurunen. Yhtäkkiä Amigalle ryöpsähti suloisia tasohyppelypelejä valtava määrä. Konsolitko sen aikaansa? Joka tapauksessa oikeaan suuntaan ol-laan menossa.

Kilpailut.....76

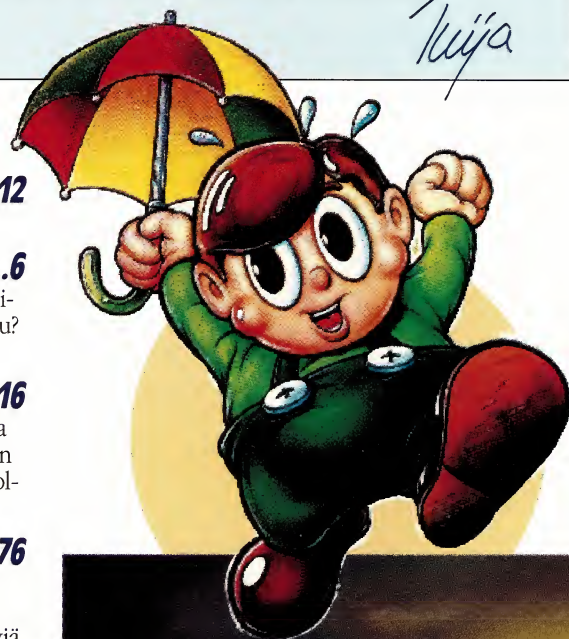
Pikakilpailu oli pikainen: valtavasti vastauksia. Mitkä ovatkaan suosituimmat harrastukset? Tä-mänkertaisena kilpailuna ratkomme laskutehtäviä ja ennen kaikkea teemme lukijatutkimusta. Vastaa ja rikastu!

Tulossa.....79

Seuraavissa lehdissä, jos pelitalot suovat ja tilaa riittää.

Short Summary.....79

A little something to read while watching pictu-res.



Askel

Lucasiin Maailmaan

George Lucas on tuttu nimi jokaiselle, joka on nähnyt yhdenkin Indiana Jones -elokuvan, ja yritys nimeltä LucasFilms assosioituukin ilman muuta Mr. Lucasiin ja hänen elokuviinsa. LucasArts taas on erillään LucasFilmsistä ja keskittyy suunnilleen kaikkeen muuhun paitsi elokuvien tuottamiseen. LucasArtsin pelejä tuottava osa on nimeltään LucasArts Games. Muita osia ovat esimerkiksi Luke Skywalker Sound, Leluryhmä ja Lisenssintyryhmä.

●● Yhdysvaltain etäispäätteemme Aki Korhonen sai pitkään tavoitellun audienssin LucasArts Gamesiin. Vierailun aikana hän hankki viiden pelintekijän aivodumpit, joista syntyi muun muassa syvälinen luotaus viimeisimmän huippuhittipelin Indy & Atlantiksen tekijöihin.

Salaisuuksien linna

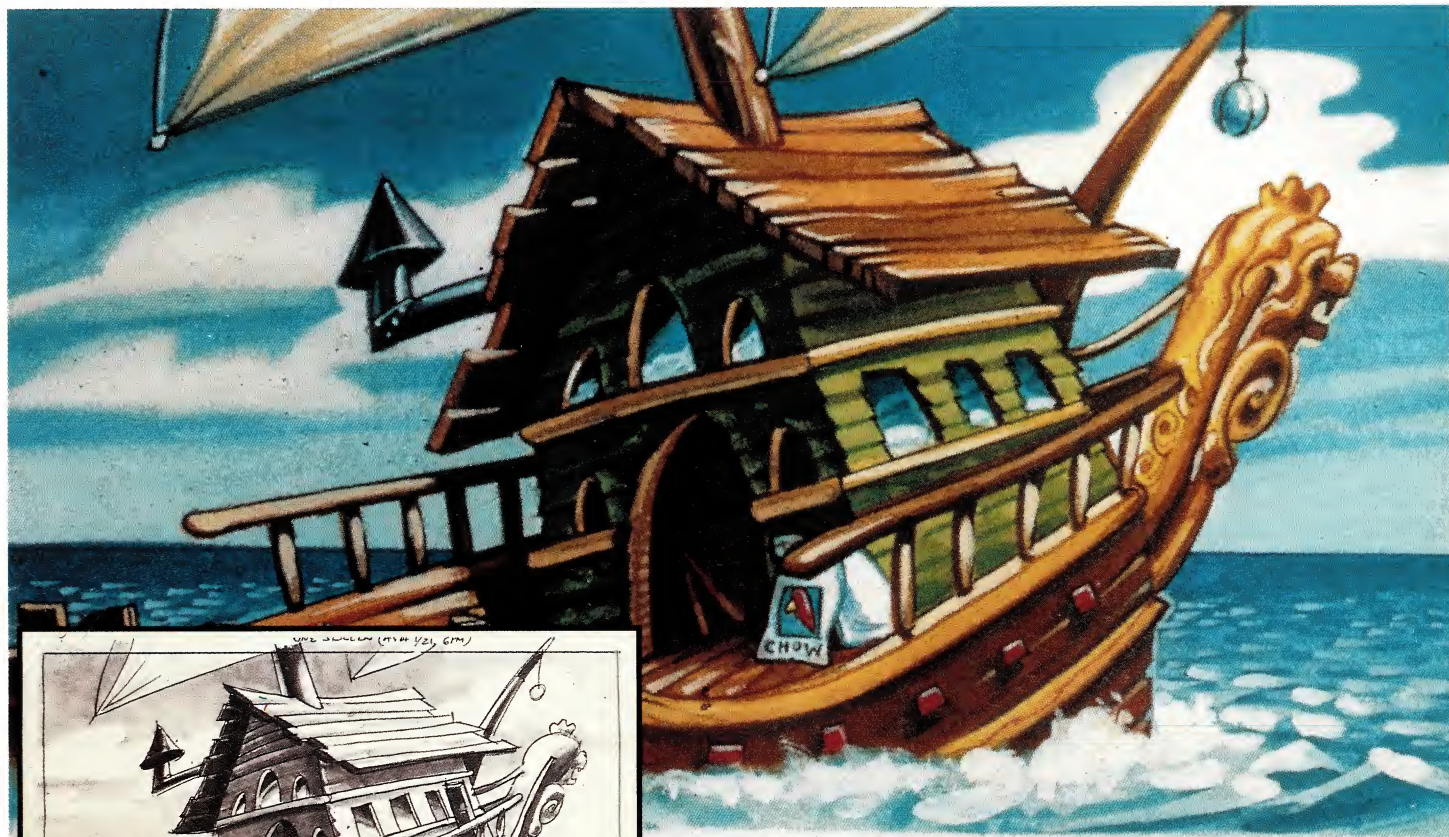
LucasArts Games sijaitsee San Rafaelissa Kaliforniassa, mutta sen osoitetta on turha hakea puhelinluettelosta tai numerotiedustelusta. Yritys ei ole tippaakaan kiinnostunut satunnaisista matkailijoista. Kaikki posti käsitellään postilokeroiden kautta ja rakennuksen ulkopuolella ei ole

edes sen numeroa. Taloa ei myöskään saa valokuvata.

Tämä kaikki johtuu siitä, että LucasArts yrittää olla mahdollisimman huomaamaton välttääkseen Lucasin kuuluisan nimen mukana tulevia riesoja, kuten pommiuhkia ja tietokonepeleistä hulluiksi tulleita ihmisiä. Tai vaikka suomalaisia lehtimiehiä.

Teollistunutta pelintekoa

LucasArts Games on kiehtova paikka. Yritys on teollistanut pelien tekemisen ja tiedonri-pauksista päätellen tekevät ainakin viittä ohjelmaa rinnakkain. Projektit liikkuvat laidasta laitaan mämmuttimaisen Indiana Jones IV:n ja yksinkertaisten konsolipelien välillä. Lisäksi fir-



malla on San Rafaelissa toinen hieman salaisempi toimipaikka, jossa simulaattorityypit vääntävät X-Wingä julkaistavaksi sopivaan muotoon.

LucasArts Games on liikku-
massa huimaa vauhtia eteen-
päin: peleissä on enemmän gra-
fiikkaa, värejä, tapahtumia. Noin
kymmenen vuoden kuluttua peli-
t tulevat olemaan virtuaalito-
dellinen kokemus. Samalla Mr.
Lucasin opetushimo tulee "pe-
liin" mukaan: tulevissa peleissä
pelaajalle annetaan jatkuvasti
pieniä tiedon jyväsä, joiden tar-
koitus on edistää alitajunnan
historian tuntemusta.

Mutta annetaan puheenvuoro
LucasArtsille.

Kelly Flock:

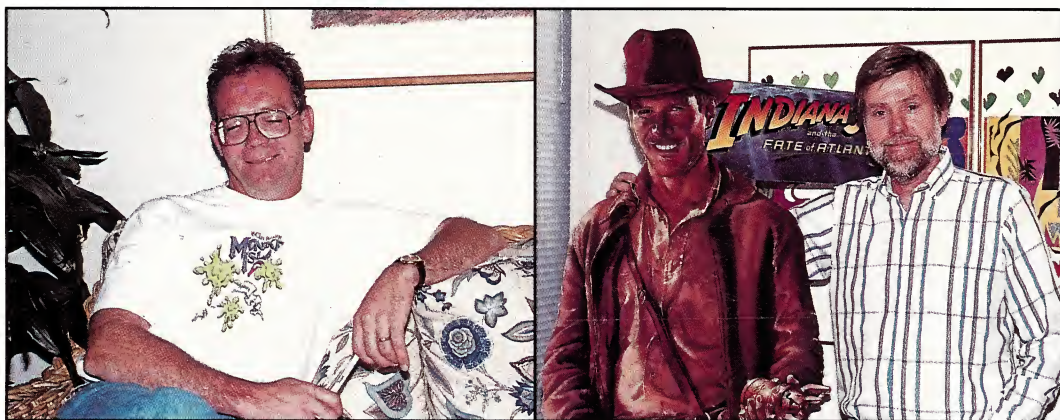
Indy V? Tulossa...

Kelly Flock vastaa LucasArtsin
peliosaston kehityksestä,
ja kertoili LucasArtsin historiasta
ja tulevaisuudesta. Odotetuimpia
pelejä ovat tällä hetkellä X-
Wing ja tietenkin Indyn jatkot.

Kelly Flockin mukaan LucasArtsin
tarina alkoi, kun Atarin
pelikonsolin suosio oli huipus-
saan. Atari suunnitteli kotitieto-
koneen julkaisua (Atari 400) ja
he etsivät yrityksiä, jotka halusi-
vat kehittää uudelle koneelle
pelejä. Jossain vaiheessa he
päätyivät keskustelemaan Mr.
Lucasin kanssa. Neuvottelujen
tuloksena Atari rahoitti ensim-
mäisten Lucasin pelien kehityk-
sen.

Valitettavasti juuri kun pelit
olivat valmiina, Atarin suosio ti-
pahti ja firma meni konkurssiin.
Lucasilla oli siis käsissään pieni
ohjelmointiryhmä ja kasa puoli-
valmiita pelejä, eikä Ataria joka
olisi ne voineet julkaista. Ainoa
vaihtoehto oli yrittää markkinoi-
da pelit muille yrityksille. Lopul-
ta **Epyx** julkaisi ensimmäiset
pelit kuten **Rescue on Fracta-
lus**, **Eidolon** ja **Ballblazer**.
Myöhemmin **Electronic Artsin**
kautta yritys julkaisi **Strike**
Fleetin ja **Pegasuksen**, joiden
jälkeen LucasGames alkoi itse
julkaisemaan pelejä.

"Strike Fleetin jälkeen meillä
oli useita peli-ideoita, muun
muassa **Maniac Mansion**, jotka
meidän mielestämme olivat to-
della hienoja, mutta joista Epyx
ja Electronic Arts eivät olleet
kiinnostuneet. Ainoa tapa saada
ne markkinoille oli julkaista ne
itse. Samalla myös katkaisimme



Kelly Flock

Hal Barwood

riippuvuuden muihin yrityksiin",
kertoo Kelly Flock.

"Tämän jälkeen kehitimme in-
teraktiivisia pelejä kuten **Zac**
McCracken, **Monkey Islandit**
ja **Indiana Jonesit**. Strike Fleetin
menestys johti panostukseen
simulaattoripeleihin, kuten **Battle**
Hawks, **Battle for Britain**,
Secret Weapons of The
Luftwaffe ja nyt **X-Wing**. Jär-
jestelmien näkökannalta aloitim-
me Atarilla, jota seurasivat C64,
PC, Amiga ja Macintosh. Viimei-
set pari vuotta olemme myös
tehneet pelejä 16-bittisille peli-
konsoleille. Odotan mielenkiin-
nolla, miten seuraavan sukupol-
ven tietokoneet ja pelikonsolit
auttavat meitä uusien pelien ke-
hittämisessä."

LucasArts Games jatkaa tule-
vaisuudessa PC386+VGA:n tu-
kemista, koska Flockin mukaan
se on teho/hintasuhteen kärjes-
sä. Yritys jatkaa myös 16-bittis-
ten konsolien tukemista, kos-
ka niillä on tunnetusti aina ollut
menekkiä. Uusia tuoteryhmiä
löytyy CD ROM -pohjaisista jär-
jestelmistä kuten CDTV, PC ja
Mac CD-ROM, sekä pelikonsolien
CD-versioista.

Hal Barwood:

Mies Indyn takana

Hal Barwood on juuri saanut
valmiiksi 18 kuukautta kestä-
neen projektin, Indy & Atlantik-
sen, jonka suunnittelusta ja to-
teutuksesta hän vastasi. Mies ei
pääse kuitenkaan lepäämään
laakereillaan. Valitettavasti hän
ei kuitenkaan suostu kertomaan
seuraavasta projektistaan.
Hal Barwood kertoo: "Kaikki al-
koi noin kaksi vuotta sitten. Mi-
nutt palkattiin LucasArtsiin teke-
mään Indy IV:ää. He antoivat
minulle julkaisemattoman Indyn

käsikirjoituksen ja sanoivat, että
tee tuosta peli. Tutkittuani käsi-
kirjoitusta totesin, että ei mikään
ihme, ettei siitä koskaan tehty
filmiä. Se ei ollut turhan hyvä ja
tapahtumat olivat erittäin outoja.
Olin huolestunut, koska toinen
Indiana Jones -elokuva, jonka
sisältö oli myös hieman outo, ei
menestynyt turhan hyvin ja tä-
mä käsikirjoitus oli vielä paljon
oudompi. Päätin siis heittää sen
roskikseen ja aloittaa alusta."

Kaikkia Indiana Jones -eloku-
vissa on sama periaate: Indy
löytää jonkin oudon arkeologi-
sen esineen ja joutuu keskelle
luonnonlakien vastaisia tapahtu-
mia. Aluksi Barwoodin ryhmä
etsi viikkotolkulla tarinalla taustaa
kirjoista, mutta sitten mie-
leen tuli Atlantis.

"Atlantis ei ole täyttä todellisuut-
ta, kuten muut Jones-elokuvat,
mutta ainakin taru on värikäs.
Plato kirjoitti aiheesta tuhansia
vuosia sitten ja viime aikoina
ovat arkeologit osittain jäljittä-
neet Atlantiksen tarun Theran
saareen, joka räjähti vuonna
1627 eKr", kertoo Barwood.

Atlantiksesta tuli pelin pohja.
Ryhmä tutki hieman tarun histo-
riaa, jossa selvisi, että on ollut
useita henkilöitä, jotka väittävät
unessaan keskustelleensa Atlan-
tiksen jumalien kanssa. Nämä
puhuivat oudosta metallista, joka
pystyi liikuttamaan autoja ja
lentokoneita satoja kilometrejä
tunnissa. Plato antoi metallille
nimen orichalcum.
Sitten yhtälöön lisättiin natsit,
sillä Indynhän ei tunnetusti heistä
pidä ja on aina kilpailemassa
heitä vastaan. Natsit saatiin pe-
liin mukaan sillä oletuksella,
että he eivät saa valmistettua
ydinpommin ajoissa toiseen
maailmansotaan ja tahtovat
käyttää orichalcumia sen sijasta.
"Pelin kehitys ei siis tapahdu si-

ten, että yhtenä aamuna herää
ja sanot, että tässä se peli sitten
on?" kysyy Aki ihmeissään ja
Barwood vastaa: "Ei todella-
kaan. Perusidean kehitys tapah-
tui yhdessä päivässä, mutta tar-
kempi taustatyö vei meiltä kuu-
kausia. Indianaan upposi kuusi
kuukautta. Ongelma on, että fil-
mien pituus on pari tuntia, mut-
ta seikkailupelien pitää kiinnos-
taa 25 tuntia tai enemmän. Jou-
dumme lisäämään paljon yksi-
tyiskohtia, tapahtumia ja ideoi-
ta."

Indyn kehittämisessä oli mukana
yhteensä noin 20 henkilöä, jois-
ta samanaikaisesti noin 8-9. Oh-
jelmoijia oli alusta loppuun 3,5,
joista Barwood on yksi (puolika-
s lähti pois projektista kesken
kaiken). Grafiikkaa teki alusta
loppuun kolme ihmistä ja musiikki
on lähtöisin kolmelta hen-
kilöltä. Loput kehitystiimistä
koostui erikoistuneista ohjel-
moijista ja animaattoreista.

Yksi Indyn suurimmista ongel-
mista oli grafiikka. "Kun aloitim-
me Indy IV:n emme vielä osanneet
skannata piirroksia tietoko-
neeseen ja saada niitä näyttä-
mään hyvältä ruudulla. Tämän
takia piirrokset jouduttiin piirtä-
mään piste pisteeltä dPaintilla ja
siihen kului kauan. Kaiken li-
säksi tämän oli ensimmäinen
256 värin VGA-peli, joten piirtä-
jien piti samalla myös oppia
käyttämään VGA:n uusia omi-
naisuuksia. Kaikesta huolimatta
emme koskaan törmänneet mi-
hinkään mikä olisi keskeyttänyt
työtä täydellisesti. Projektiin ku-
lui 18 kuukautta vain sen takia,
että työtä oli valtavasti",
Barwood kertoo.

SCUMM ja ohjelmointi

LucasArts Games käyttää pelien
ohjelmointiin itse kehittämänsä

SCUMM-järjestelmää (Script Creation Utility for Maniac Mansion), jonka tarina alkoi Maniac Mansionista (tietenkin).

SCUMM on periaatteessa C-kielinen sovelluskehitin, joka käsittelee sille annettuja SCUMM-ohjelmatiedostoja. Jokaisen uuden ohjelman myötä SCUMM on saanut uusia ominaisuuksia. Indy IV:n tuomat merkittävimmät uudistukset ovat hahmojen koon automaattinen suhteuttaminen, valon lähteiden lisäys ja läjä grafiikkaefektejä.

SCUMM on täysin itsenäinen ohjelmointikieli, joka on luotu ainoastaan pelejä varten. Se hoitaa liitännän näppäimistölle, hiirelle, joystickille ja näytölle, mutta sille on kuitenkin yhä annettava komentoja kuten "siirrä Indy kohtaan x,y". Tämän jälkeen SCUMM hoitaa automaattisesti sellaiset yksityiskohdat kuten Indyn koon pienentämisen kun hän liikkuu "kauemmaksi" ruudulla.

Elämänä pelien suunnittelu

Barwoodin projektit eivät lopu Indyn. "Nyt kehitän lisää pelejä. Tähän keskeneräiseen tekeleeseen uppoaa vielä ainakin vuosi ennen kuin pääset ihailemaan sitä PC:llä. Se on tällä hetkellä vain kasa dokumentteja Macissä, enkä kerro siitä sen enempää", varoittaa Barwood.

Barwood on mukana projekteissa alusta loppuun. Esimerkiksi Indyn kohdalla hän kehitti idean, johti projektia ja oli jopa paikan päällä kun ensimmäinen ohjelmalaatikko valui valmistuslinjalta. Tähän kuluu joka pelin kohdalla noin vuosi elämästä.

Collette Michaud ja Sean Turner:

Haaste luovuudelle

Taideosaston johtaja Collette Michaud ja animaatio-osaston päällikkö Sean Turner kertoivat Indyn grafiikoiden synnystä ja hahmottelivat tulevaisuuden peligrafiikoitten tekoa. Ennen kaikkea oli paljon yksinkertaisempaa...

Pelien kuvien idea voi syntyä monen ihmisen yhteistyönä. "Kyseessä on aika monimutkainen tapahtuma. Ensin pelin projektijohtaja kertoo meille mitä pelissä tapahtuu. Johtajalla voi olla hyvinkin tarkka mielikuva

siitä, miltä grafiikan tulee näyttää, mutta hän yleensä antaa tilaa taiteilijoiden luovuudelle. Indy IV:n kohdalla Hal Barwood tiesi tarkalleen, mitä hän halusi nähdä ruudulla ja me kuvitimme sen hänen toivomusten mukaisesti. Kuvien sisältö perustuu siis projektin johtajan ja varsinaisen taitelijan ideoihin", kertoo Collette Michaud.

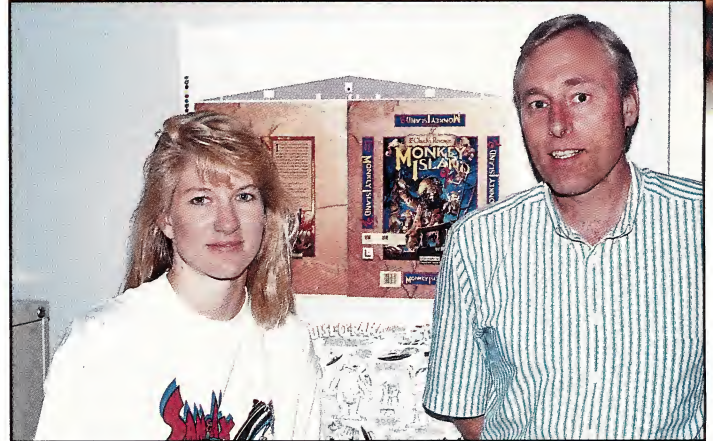
Ensin kuvista tehdään luonnokset joko paperille tai tietokoneella. Luonnokset annetaan projektin johtajalle, joka hyväksyy ne. Varsinainen piirtovaihe tapahtuu yleensä dPaintillä, dPaint Animationilla ja hiirellä, joissain tilanteissa myös piirtoalustalla. Jos kyseessä on kolmiulotteinen kuva, se tehdään Autodeskin 3-D Studiolla ja Animator Prolla. Välillä kuvat imaistaan Maciin PhotoShopilla tapahtuvia muutoksia varten. Lopuksi ne käännetään SCUMM-yhteensopivaan muotoon.

Yhden ruudun kokoisen taustakuvan tekemiseen kuluu noin viikon verran. Jos kuva on iso tai siinä on paljon liikkuvia osia, aikaa voi kulua enemmän.

"Indiana Jones ei ole hyvä esimerkki siitä miten me luomme kuvia nykyään. Olemme Indyn jälkeen siirtyneet tekemään liki kaikki kuvamme paperille, josta me digitoimme ne tietokoneeseen ja lisäämme yksityiskohdat ruudulla. Tämä on paljon nopeampaa kuin tietokoneella piirtäminen alusta loppuun. Lisäksi paperilla voidaan käyttää paljon enemmän väri-vahteita", Michaud korostaa.

Hahmot animoidaan jo kauan käytetyllä tekniikalla. "Me käytämme piirrettyjen filmien animaatiotekniikkaa, joka kehitettiin 30-luvulla. Tekniikan nimi on Rotoscoping. Kuvaamme henkilön liikkeitä eri tilanteissa, digitoimme kuvat ja piirrämme lopuksi toivotun hahmon henkilön tilalle. Käytämme niin paljon kuvia kuin tilanne vaatii, esimerkiksi Indiana Jonesin liikkeet koostuvat tavallisesti kahdeksasta erillisestä kuvasta", kertoo Sean Turner.

Animaatio-osasto ei vielä käytä liikkuvaa videokuvaa animaatioon. "Valitettavasti tietokoneiden teho ja tallennuskapasiteetti eivät vielä riitä. Lisäksi 256 väriä on liian vähän videokuvaan. Luultavasti siirrymme videoteknologiaan kun CD-ROM-asetat ja 24 bitin grafiikkakortit yleistyvät", Michaud ennustaa.



Collette Michaud ja Sean Turner.

Turnerin mielestä liikkuva videokuva ei ole niinkään tärkeä tällä hetkellä. "Me käytämme sitä tekniikkaa, mikä soveltuu tilanteeseen parhaiten. Esimerkiksi emme voisi missään nimessä käyttää huipputodelliselta näyttävää kuvaa pelissä, jossa sarjakuvahahmo liikkuu ympäri ruutua. Tietenkin vakavissa peleissä toivoisimme pääsevämme liikkuvan videon tasoon."

Turner ennustaa, että tulevaisuudessa animaatiopuoli alkaa rakentaa huoneiden ja rakennuksien pienoismalleja digitointia varten ja palkata näyttelijöitä digitoitavaksi uskottavampaa todellisuusvaikutelmaa varten.

Ihan oikeita taitelijoita

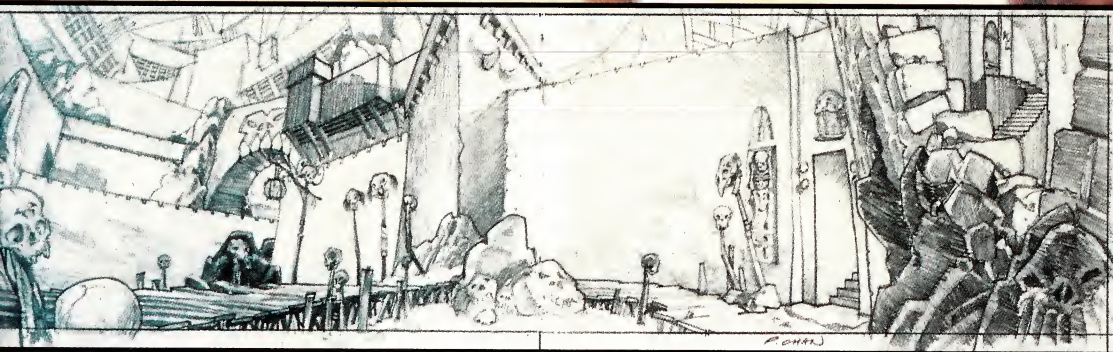
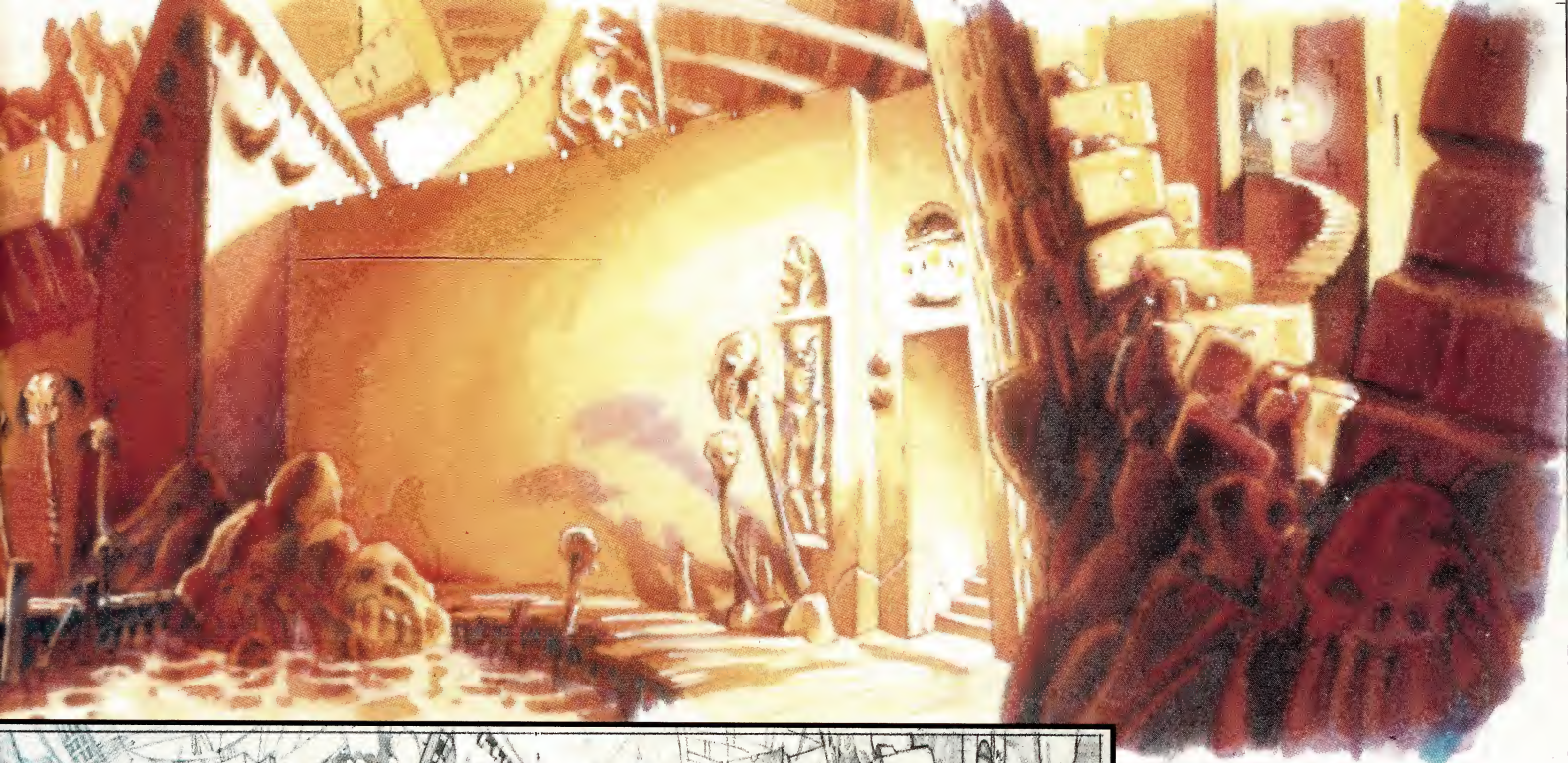
Sekä Michaud että Turner ovat opiskelleet kaupallista taidetta. Turner on lisäksi olen tutustunut myös elokuvien animaatioon, erikoisefekteihin ja piirrettyihin filmeihin. "Periaatteessa kaikki ovat saaneet taiteellisen

koulutuksen. Enkä usko, että yksikään meistä olisi vielä kaksi vuotta sitten suunnitellut piirtävänsä kuvia tietokoneella, saati sitten että piirrän niitä tietokonepeleihin", Michaud toteaa.

Osastolla työskentelee 17 henkilöä, jotka jaetaan projektien mukaisesti. Yleensä projekti kestää puolesta vuodesta vuoteen ja samat henkilöt pyritään pitämään mukana alusta loppuun. Projektit aloitetaan yhdellä piirtäjällä ja animaattorilla ja aina tarpeen vaatiessa mukaan heitetään pari lisää.

Kiehtova tulevaisuus

Michaud pitää tulevaisuutta todella kiehtovana. Parempi tietokonegrafiikka monimutkaistaa taiteilijan tehtävää, mutta nykyään on paljon työkaluja, joilla on helppo hyödyntää uusia mahdollisuuksia. "Toivomme pääsevämme tilanteeseen, jossa tietokoneen näyttökortti ei ole enää rajoite grafiikalle ja taiteili-



jan luovuudelle."

"Olemme oppineet tuntemaan tietokoneen tavalla, jota emme osanneet aavistaa vielä vuosi tai kaksi sitten. Tietokone ei ole pelkkä numeronmurskain, vaan uusi tapa ilmaista taidetta. Tietenkin meidän on seurattava Mr. Lucasin toivomuksia yrityksen kehityksestä, joista eräs on opetuksen lisääminen peleihin. Tarkoitus on laajentaa pelit ajanvietteestä piilo-opettamiseen siten, että kun peli on ohi, niin pelaajalla on hieman enemmän tietoa kuin aiemmin. Tällä tavoin saamme toivottavasti nuoret enemmän kiinnostumaan tietokoneen ulkopuolella tapahtuvista asioista", toteaa Turner.

Michael Land:

Musiikkia iMusella

LucasArts Gamesin uudet pelit käyttävät pelitilanteen mukaan muuttuvaa musiikkia, joka luodaan järjestelmällä nimeltä iMUSE.

iMUSE on järjestelmä, joka

yhdistää musiikin peliin. Pelit eivät koskaan etene tietyllä nopeudella. Pelaaja, tietokone ja pelin tilanne lisäävät ajallisia muuttujia, jotka tavallisesti tekevät musiikin yhdistämisen ruudun tapahtumiin hyvin vaikeaksi. iMUSEn tarkoitus on automatisoida suurin osa muutoksien ajoituksista. Lopputuloksena yhdestä musiikista toiseen siirtyminen kuulostaa luonnolliselta ja vaikuttaa siltä, että se olisi suunniteltu tarkalleen jokaista vaihdosta varten. Äkillisiä leikkauksia ei tapahdu lainkaan.

iMUSEn kehitti Land yhdessä Peter McConnellin, toisen LucasArts Games muusikon kanssa. "Peterin panos teki iMUSEsta

ainakin kaksi kertaa paremman kuin miksi minä sen aluksi arvioin", Land hehkuttaa ja toteaa, että iMUSE ei ole osa SCUMMia, mutta se voidaan yhdistää siihen. iMUSEn ohjelmointiliitäntä on täysin erillään muista ohjelmista,

iMUSEa käyttää tällä hetkellä ainoastaan LucasArts Games, mutta luultavasti se lisensoidaan muille pelifirmoille tulevaisuudessa. Se tukee Rolandia, AdLibia, SoundBlasteria ja PC:n kaiutinta, piakkoin tulee myös Amiga- ja Mac-versio.

iMUSEn ääni tallennetaan MIDI:nä. iMUSE tukee myös digitaalista ääntä, mutta sitä ei vielä ole käytetty mihinkään todella kehittyneeseen. Kun MIDI-musiikki on tehty Rolandilla, se muunnetaan muille äänikorteille ja koneille.

Pahuksen puhe

LucasArts Gamesilla työskentelee kolme muusikkoa ja lisäksi pari konsulttia, jotka kääntävät MIDIä esimerkiksi AdLibille.



Michael Land

Musiikki syntyy muusikkojen ja projektijohtajien yhteistyönä. Entäpä puhe?

"Puhe on osa äänen kokonaisuutta. Musiikin kannalta puheen lisääminen peleihin rajoittaa minua suuresti. Kun alun perin tein Monkey Islandin ja Indyn musiikin, minulla oli koko ääniavaruus käytettävissä. Nyt puhe rajoittaa musiikin mahdollisuuksia. Siinä missä aiemmin musiikki sai vapaasti kaapata pelaajan huomion, sen pitää nyt olla taustalla. Puheen kanssa musiikin osuus peleissä on saman tapainen kuin piirretyissä filmeissä ja TV:ssä", Land harmittelee.

Landia kiinnostaa eniten digitaalinen ääni. "Kun saamme enemmän muistia ja DAC-kanavia käyttöömmme, voimme tehdä todella kiinnostavia asioita. Tämä on vielä muutaman vuoden päässä. Tällä hetkellä kaikki on pilkottu pieniin paloihin. Ääniefektit kestävät vain muutamia sekunteja ja MIDI on rajoitettu nuotteihin. Kukaan ei ole vielä yhdistänyt koko ääniavaruutta elokuvien ja levyjen tapaan, joissa katsotaan kokonaisuutta, eikä vain hetkellisiä tapahtumia. Se on seuraava askel, jota tuskin jaksan odottaa. DSP tulee avaamaan osan tätä ovea, tosin kenelläkään ei ole vielä kunnon DSP-piiriä."

Aki Korhonen

KINARA

90-5061420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

Avoinna MA-PE 08.30 - 20.00

PELIT	Amiga	PC	PELIT	Amiga	PC	TARJOUSPELIT	Amiga	PC
A-Train		299.-	Moonstone		239.-	Bloodwych		150.-
Aces of the Pacific		299.-	No Greater Glory	269.-	269.-	Blue Max	125.-	175.-
Addams Family	189.-	239.-	Parasol Stars	189.-		Cardinal of the Kremlin	150.-	150.-
Air Support	189.-		Patriot		269.-	Centurion	95.-	95.-
AMOS Easy	269.-		Perfect General	269.-	299.-	Chuck Yeager's AFT 2.0	95.-	95.-
Ashes of Empire	269.-	299.-	Pools of Darkness	239.-	195.-	Conan the Cimmerian		195.-
ATAC		299.-	Populous 2	150.-	299.-	D/Generation		150.-
B-17 Flying Fortress		279.-	Populous 2 Plus	269.-		Discovery in steps of Columbus	150.-	
Bane of the Cosmic Force	299.-	299.-	Populous Challenge Data Disk	125.-		Dragon's of Flame	75.-	75.-
Beast III	239.-		Prophecy of Shadow	249.-	269.-	Eco	50.-	
Birds of Prey	175.-	299.-	Railroad Tycoon	239.-	269.-	Ecoquest		195.-
Black Crypt	189.-		Rampart		239.-	Elvira 2		195.-
Buck Rogers 2	239.-	239.-	Realms	239.-	195.-	European Space Simulator		79.-
California Games 2	189.-		Red Zone	189.-		Ferrari F-1 Simulator		79.-
Captiva	189.-	269.-	Rex Nebular		329.-	Fighter Command		150.-
Carl Lewis Challenge	189.-	239.-	Risky Woods	189.-	239.-	Grenlins 2	50.-	
Carrier Strike		269.-	Rome	239.-	269.-	Harpoon V1.21	175.-	195.-
Carriers at War		269.-	Secret Weapons of Lutwaffe		299.-	Hero's Quest + lisälevy		150.-
Castles 2		269.-	Secret W / DO-335 lisälevy		145.-	Hyperspeed		175.-
Chessmaster 3000		269.-	Secret W / HE-162 lisälevy		145.-	Imperium	95.-	95.-
Civilization	269.-	299.-	Secret W / P-38 lisälevy		145.-	Jetsons		95.-
Conflict - Korea	239.-	239.-	Secret W / P-80 lisälevy		145.-	John Madden Football	150.-	
Conflict - Middle East	239.-	239.-	Sensible Soccer	189.-		King's Quest 5	175.-	
Conquest of the Longbow	269.-	195.-	Shadowlands	199.-		Kult		50.-
Crisis in the Kremlin		299.-	Shadow Sorcerer		239.-	Leisure Suit Larry 5	175.-	175.-
Crusaders of the Dark Savant		329.-	Siege		239.-	Light Corridor		50.-
Cybercon III		239.-	Silent Service 2	269.-	269.-	Magic Fly	50.-	
Daemonsgate	269.-	299.-	Sim Ant	195.-	239.-	Midwinter 2 Flames of Freedom	150.-	175.-
Dagger of the Amon RA		299.-	Sim Earth	269.-		Mighty Bomb Jack	50.-	
Dark Queen of Krynn	269.-	269.-	Space Crusade	189.-		Mixed Up Faery Tales		195.-
Darklands		359.-	Special Forces	269.-	299.-	Nightshift	120.-	120.-
Darkseed		299.-	Spellcasting 301 Spring Break		269.-	PGA Tour Golf		79.-
Dune	239.-	195.-	Star Control II		269.-	PGA Tour Golf Plus	150.-	195.-
Dungeon Master		269.-	Summer Challenge		269.-	Plan 9 from Outerspace		195.-
Dungeon Master & Chaos S.B.	189.-	269.-	Super Tetris	195.-	195.-	Police Quest 3	175.-	175.-
Epic	195.-	269.-	Task Force		329.-	Populous		79.-
Eye of the Beholder 2	239.-	239.-	Theatre of War		269.-	Populous 2	150.-	
F-117A Nighthawk		299.-	Treasures of Savage Frontier		269.-	Powermonger		195.-
F-15 Strike Eagle II	269.-	299.-	Toyota Celica GT4 Rally		239.-	Quest and Glory kokoelma	150.-	
F-15 Strike Eagle III		299.-	Turtles 2	189.-		Samurai	150.-	175.-
F-19 Stealth Fighter	269.-		Ultima 7		299.-	Shadow of the Beast	50.-	
Falcon 3.0		299.-	Ultima Trilogy 2		299.-	Simcity/Terrain Editor/Populous	150.-	
Falcon 3.0 Mission Disk 1		189.-	Ultima Underworld		299.-	Simcity Terrain Editor	49.-	
Fire and Ice	189.-		Ultra Bots		269.-	Space Quest 4		175.-
Frederik Pohl's Gateway		269.-	UMS 2	239.-	299.-	Starflight 2	189.-	189.-
Free D.C.	239.-	269.-	UMS 2 Planet Editor	189.-	189.-	Steel Empire		195.-
Global Conquest		299.-	V for Victory		269.-	Stormovik SU-25		79.-
Grand Prix Unlimited		269.-	Wayne Gretzky Hockey 2	189.-	239.-	Stunt Car Racer	50.-	
Grandmaster Chess		269.-	Whirlwing Snooker	269.-	299.-	Tintin / Hostages / Bobo	95.-	
Gunship 2000		299.-	Wing Commander	269.-		Tournament Golf	50.-	
Gunship 2000 Scenary Disk 1		189.-	Wing Commander De Luxe Ed.		299.-	Ultima 6	195.-	175.-
Heimdahl		195.-	Wing Commander 2		299.-	Welltris	50.-	50.-
Hook	189.-	239.-	Wing C 2 / Special Operations 1		145.-	Wing Commander		175.-
Humans	239.-	269.-	Wing C 2 / Special Operations 2		145.-			
Indy 4 Fate of Atlantis Action	189.-	239.-	Wing C 2 / Speech Disk		145.-			
Indy 4 Fate of Atlantis Adv.	269.-	269.-	Wizkid	189.-	239.-			
John Madden Football 2		239.-	Wordtris		269.-			
Knights of the Sky	229.-	299.-	World Tennis Championship		269.-			
Legend	199.-	239.-						
Lethal Weapon	189.-	239.-						
Links	299.-	299.-						
Links PRO 386		369.-						
Lord of the Rings 2		239.-						
Lotus - The Final Challenge	199.-							
Lure of Temptress	269.-	299.-						
M-1 Tank Platoon	269.-	299.-						
Magic Candle II		239.-						
Manager	239.-	239.-						
Mantis		359.-						
Microprose Golf	269.-	299.-						
Microprose Grand Prix	269.-							
Monkey Island 2	239.-	239.-						

COMMODORE 64 kas. disk.

Arctic Fox		79.-
Back to the Future 3	59.-	
Challengers kokoelma	75.-	
Ferrari F-1	59.-	
Flight Simulator		79.-
Grave Yardage		79.-
Indiana Jones 4 Action	99.-	159.-
Nightshift	59.-	
Predator 2	59.-	
Soccer Stars kokoelma	99.-	
Stealth Mission		79.-
Thunderchopper		79.-
Turrican 2		79.-
Twin World	59.-	
Welltris	59.-	

MEILTÄ MYÖS ST, MAC, ja SEGA -PELIT

KINARA

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

90-5061420

ÄÄNIKORTIT PC

Thunderboard	695.-
- Hintaluokkansa paras äänikortti.	
Thunderboard for Windows	995.-
Pro Audio Spectrum Plus	1395.-
- Samplaus ja toisto stereona 44.1kHz. 16bit DMA, SCSI, ym.	
Pro Audio Spectrum 16	1795.-
- Samplaus ja toisto 16-bittisenä stereona 44.1kHz. 16bit DMA, SCSI, ym.	
Audioport	1295.-
- Ei vaadi korttipaikkaa. Sopii hyvin mm. kannettaviin.	
Soundblaster 2.0	795.-
Soundblaster Pro 2	1295.-

Kaikki yllämainitut kortit ovat AdLib,
Soundblaster, Windows 3.1 -yhteensopivia.

Pro Audio Spectrum	900.-
- Nyt erikoistarjouksena! AdLib yhteensopiva MediaVision äänikortti.	
Midi Mate/Trax	700.-
- Midikaapelit ja Passport Designin TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumiin	
PAS Developer Toolkit	595.-

PELIOHJAIMET PC

Advanced Gravis	260.-
Advanced Gravis Gamepad	150.-
CH-FlightStick	299.-
Mach I Plus	179.-
Mach II	189.-
Mach III	209.-
Quickjoy SV-201	95.-
Quickjoy SV-202	139.-

MULTIMEDIA

Multimedia Upgrade Plus	6495.-
- Edullisin tapa siirtyä Multimedian maailmaan. Pakkauksessa SONYn CD-ROM ja Pro Audio Spectrum Plus. Ohjelmistopakettissa mm. Windows 3.1 ja Compton's Multimedia Encyclopedia.	
Pro 16 Multimedia System	KYSY!
- Ehdotonta huippulaatua kaikilta ominaisuuksiltaan. Paketissa NEC tuplanopeus CD-ROM asema ja Pro Audio Spectrum 16. Ohjelmistopakettissa mm. Windows 3.1, Lotus Multimedia 1-2-3 ja tietysti Compton sekä paljon muuta.	
Soundblaster Multimedia Upgrade Kit	3995.-
CD-ROM (SoundBlaster)	2995.-
SONY CDU 541	3795.-

PC-HIIRET JA SCANNERI

Speedmouse Logic 3	159.-
Neos MN-50E	249.-
Appoint Pro kynähiiri	450.-
- Katso MikroBITTI 5 / 92.	
Thumbelina	450.-
- Katso MikroBITTI 5 / 92.	
Rollermouse Serial	495.-
Rollermouse PS/2	495.-
Neos SC-107 käsiscanneri	595.-

PELIOHJAIMET AMIGA / ST / C64

Advanced Gravis	199.-
Arcade Suzo	150.-
Prof Competition 9000	145.-
Prof Competition 9000 De Luxe	235.-
Quickjoy Jetfighter	139.-
Quickjoy Junior	55.-
Quickjoy Supercharger	89.-
Quickjoy Topstar	169.-
Quickjoy Turbo 1	69.-
Quickjoy Turbo 2	79.-

PELIORTIT PC

CH-Automatic Game Card III	189.-
- Täydellisyyttä pelaamiseen. Säätyy automaattisesti 50 Mhz asti.	
Eliminator Game Card	189.-
Game Card SV-210	139.-
- Edullinen koteloitu vaihtoehto peruskoneisiin.	

LASTEN OHJELMAT PC

Home Alone Colouring Book	179.-
- elokuvaan perustuva värityskirja tietokoneella.	
Kid Pix	239.-
- lasten piirto-ohjelma.	
Shoe People	239.-

HYÖTYOHJELMAT AMIGA

AMOS Easy	269.-
- helppo ohjelmointikieli! Voit tehdä esim. pelejä ja demoja.	
De Luxe Paint 4.0	495.-
Mini Office	495.-

Kaikkiin hintoihin sisältyy LVV. Toimituksiin lisätään postituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

PELI UUTiset

Armeijoista ampumiseen

Campaign on Empiren sotastrategiapeli, jonka mielenkiintoinen pointti on zoomaaminen strategiselta tasolta ensin taktiselle tasolle ja siitä vielä kepin kahvaan ohjastamaan omaa tankkia. Demon perusteella viimeinen osa ainakin kaipaa vielä hiomista. Campaign tulee Amigalle ja PC:lle.



Action Gear – Super IV Professional

Action Replayn haastaja

Gameworksin valmistama Action Gear on Amigalle hyötyjä pelikäyttöön suunnattu freezer-monikäyttömoduuli, jolla voi jähdyttää tietokoneeseen ladatun ohjelman ja tutkia sen rakennetta, grafiikkaa ja ääniä. Lisäksi laitteessa on hidastussäädin, jos pelit heittäytyvät liian nopeiksi.

Action Gear bootataan aina koneen sammuttamisen jälkeen moduulin mukana toimitettavalla levykkeellä. Laite toimii oman RAM/ROM-muistin varassa tietokoneen muistissa olevien ohjelmien taustalla, mutta tarvitsee megaisen Amigan toimiakseen.

Minimimuistilla 1 Mt:n vaativat ohjelmat eivät moduulin kanssa toimi.

Action Gear tarjoaa kattavan valikoiman menuohjattuja toimintoja: Graphics, Sprites, Sound, Monitor, Export, Import, Dos, System, Misc ja X-Copy.

Grafiikan ja äänien käsittelytoiminnoilla voidaan muistista etsiä sekä muokata kuvia, spritejä, sampleja ja Soundtracker-standardia musiikkimoduuleja. Grafiikka ja äänet tallennetaan IFF-formaatissa.

Konekielimonitorilla, X-monilla, on mahdollista näppäillä omia ohjelmakoodia tai tutkia

muistissa olevia. Export-komennolla voidaan tallentaa jähdytetty ohjelma levykkeelle ja Importilla ottaa käyttöön.

Kymmenen Dos-komentoa kattavat tärkeimmät levykeoperaatiot. System tarjoaa nähtävaksi kaiken tarpeellisen laitekoonpanosta ja muistista. Misc-valikkoon on koottu sekalaiset toiminnot, kuten puoliautomaattinen Cheat Mode -etsijä, Slideshow'n teko-ohjelma, viruskiller, keyboard-optio näppäinkaavion vaihtamiseksi ym. Monille tutun X-Copyn viides versio on hyvä lisä Dosin tarjoamaan tiedostokopioijaan.

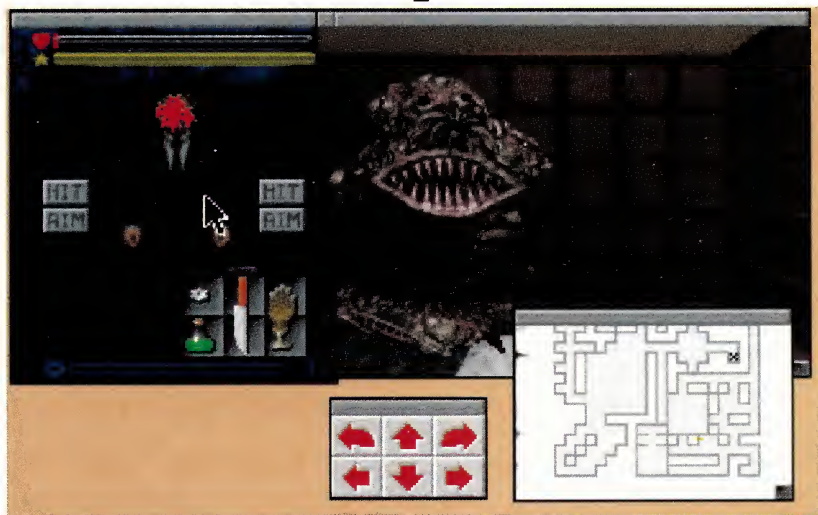
Kaiken kaikkiaan Action Gear on pätevä moduuli, joskin hie-man huolimattomamman tuntui-nen kuin Datelin Action Replay-sarja. Action Gear on varteenotettava vaihtoehto, jos ei omista Action Replay III:a, mutta muistia olisi syytä olla enemmän kuin 1 Mt. Laitetta tuo maahan COM 2001, puh. (981) 336644, ja se maksaa 595 mk. Moduulia on toistaiseksi vain Amiga 500/500+-koneisiin ja se on yhteensopiva Kickstartin kaikkien versioiden sekä useimpien kiintolevyohjaimien kanssa.

J & P. Piira

Magnetic Scrollsin perintö

Kauhupelien klaaniin ilmestyy seuraavaksi roolipeli **The Legacy**. Olet perinyt synkän talon, ja luonnollisesti pian paljastuu että pimeyden voimat rymyvät pitkin kortteeria.

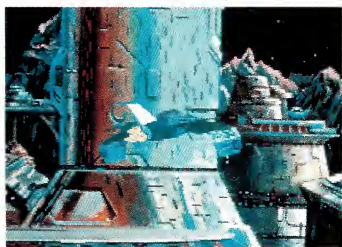
Kolmiulotteinen The Legacy on MicroProsen ja Magnetic Scrollsin yhteistyötä. PC ilmestyy marraskuussa, Amiga vuoden alussa.



Lisäpotkua Ultima VII:ään

Forge of Virtue on Originin mukaan maailman ensimmäinen "peli pelin sisällä" -lisädisketti. Se lisää Ultimaan uuden saaren, jolla on pelin pääjuoneen vaikuttamattomia lisäseikkailuita, joiden ratkaisu kohentaa Avataria ja antaa hänelle uusia voimakkaita taikaseiteja jatkaa taistelua Guardiania vastaan.

Forge of Virtue vie megatavun tilaa Ultiman lisäksi ja päivittää itse pääpelin sen uusimpaan versioon. Kaupoissa jo lähiaikoina.



Rex Nebular

MicroProsekin astahtaa grafiikkaseikkailupelien tuottoisaan maailmaan pelillä **Rex Nebular** an the Cosmic Gender Bender.

Rex on intergalaktinen seikkailija ja naistenmies, jonka tehtävä on palauttaa siirtokuntaplaneetalta viety vaasi.

Itse asiassa tuntuu siltä, että MicroProse aikoo yhdistää Space Questin Larryihin, mutta katsotaan lokakuussa, jolloin PC-versio ilmestyy.



F-15 Strike Eagle III

Lokakuussa PC:lle ilmestyy F-15 III käyttä uutta biitikkarta/vektorigrafiikkayhdistelmää ja näyttää aika kivalta.

Grafiikan lisäksi optioista löytyy tavanomaisen kaapelin kautta nokikkain-peluun lisäksi mahdollisuus lentää samaa tehtävää yhdessä, ja lisäksi kahden pelaajan optio, jossa toinen on lentäjä ja toinen aseupseeri. Pelin nimi voisi jo pikku hiljaa vaihtua.



Harrier Jump Jet

Microprosen Harrier käyttää firman kehittämää uutta grafiikkasysteemiä, joka näyttää aika kivalta vai mitä? Kunnan kampanjamoodi pitäisi löytymän ja Hong Kongissa, Falklandeilla ja Nordkapissa lennellään sekä päivällä että yöllä. Teoriassa PC-versio on jo kaupossa, Amiga tulee jouluksi (teoriassa).

Kuka dumpkaa minkä?

Alalla kuuhuu ja kuuhuu. Viimeisten tietojen mukaan Anco (Kick Off) lopettaa tietokonepelin tekemisen Kick Off III:n jälkeen ja keskittyy pelkäänsä Nintendoihin. Sierra dumpkaa todennäköisesti Amigan kokonaan, EcoQuesthan ei myöskään enää tule Amigalle, ja Mindscape ja Domark lopettavat ST:n tukemisen. Sillä lailla.

Star Trekin kuvaaminen loppuu

Pelit-lehden toimituksen lempisarja, Star Trek the Next Generation päätty Paramountin studioilta kantautuneiden tietojen mukaan seitsemännen kauden jälkeen. Suomeksihan ollaan kesällä näytetty vasta kolmannen kauden jaksaja.

STNG:n tilalle tulee kuitenkin uusi samaan maailmankaikkeuteen sijoittuva sarja, **Deep Space Nine**. Sarja sijoittuu muukalaisrodun rakentamalle, mutta Federaation käyttämälle avaruusasemalle nimeltä – surprise! – Deep Space Nine. Myös Enterprise NCC-1701D:n pitäisi ainakin piipahtaa sarjassa. Next Generationin jatkoksi kaavailaan myös elokuvaa.

Saas nähdä, millä vuosituhannella Deep Space Nine saadaan Suomen televisioon.

Lyhyet

■ Tony Crowtherin massiivinen Captive, erittäin toimintapohjainen ja huikeasti tasoja sisältävä Dungeon Master-kloonin kääntynyt vihdoinkin PC:lle.
■ Nintendosta tutut turtlenmurskaajat eli Battletoads kääntävät tietokoneemuotoon.

Mindscape julkaisee pelin vielä tämän vuoden puolella ST-, Amiga- ja PC-formaateissa.

■ Accoladen Star Control II laajentaa alkuperäisen hilpeän ammuskelustrategiapelin universumin laajuiseksi ammuskelustrategia-roolipeliksi. PC:lle syyskuussa.

■ Originin CD-ROM-linjaan ilmestyy kaksi uutuutta. Yhdistelmä Wing Commander II (ja puhepaketti) ja Ultima Underworld sekä Wing Commander II DeLuxe Edition, jossa on peruspeli, puhepaketti ja kumpikin Special Operations.

■ Päivitys odotetuista uutuuksista: Formula Grand Prix PC tulee lokakuussa ja Spectrum Holobyten A-10 Warthog marraskuussa.

■ Sim-milloin mitkään jatkuvat Simlifellä, jossa tehdään uutta elämää aina geeneistä alkaen, ja myöhemmin Simfarmilla, jossa pidetään maatilaa käynnissä. Helpoimmalla vaikeustasolla maatalousministeri Martti Pura hukuttaa pelaajan tukiaisiin. Anteeksi, se olikin tosielämässä.

■ Virginin Dune saa jatkoa nimellä Dune II: Battle for Arrakis. Kakkonen on strategiapeli, jossa kamppaillaan Dyynin herruudesta kahden muun suurtalon kanssa.



Falcon 3.00-Uusi ilme

Falconiin on tulossa kaksi lisälevyettä, jotka uusien koneiden, aseiden ja kampanja-alueiden lisäksi tarjoavat uusia tehtävämuotoja.

Falcon 3.00:n lisälevykeitä ja A-10 Warthogia odotellessa kannattaa päivittää Falcon D-versioksi. Päivitystiedostot ovat vapaasti levitettäviä, joten vaikka purkeista voinee katsastaa. Pelistä tulee kuin uusi.

Olet aivan korppu megahurjasta pelaamisesta! Hengähdä!

Tilaa **MikroBITTI**

ja laajenna mikromaailmaasi pelien tuolle puolen!!

Jos et elä pelkästä pelistä ja ryminästä ja haluat laajentaa asiantuntemustasi, tilaa MikroBITTI - mikro-harrastajan hyötylehti.

MikroBITTI kertoo kaikista mikromaailman mielenkiintoisista asioista. Se on täynnä laite- ja ohjelmatestejä, parasta bittiviihdettä, raportteja ja tuoreimpia uutisia. Se antaa bittinikkarille rakentelu- ja viritysohjeet sekä pelaajille kuumimmat pelivinkit ja -arvostelut...11 monipuolista lehteä vuodessa.

Mitä enemmän tiedät mikrojen maailmankaikkeudesta, sitä enemmän saat irti mikrostasi!

MikroBITTI Nyt säästötilauksena
12kk vain 209mk! (+1 kk kaupan päälle)



Tilaa kupongilla tai puhelimitse

(90) 120 670

**SANOMAPRINT
ERIKOISLEHDET**

JEES

**Pankaa MikroBITTI
heti tälle puolen!**

Tilaan Mikrobitin jatkuvana säästötilauksena, ensimmäinen 12 kk:n jakso tutustumishintaan 209 mk + 1 kk kaupan päälle

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n pituisissa jaksoissa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, kunnes se lopetetaan puhelimitse tai kirjeitse Asiakaspalveluun, puh. (90) 120670. Tarjous on voimassa 31.12.1992 saakka ja koskee Suomen lisäksi muita Pohjoismaita. Tarjous koskee vain uusia tilaajia.

2K16

Sukunimi

Etunimi

Osoite

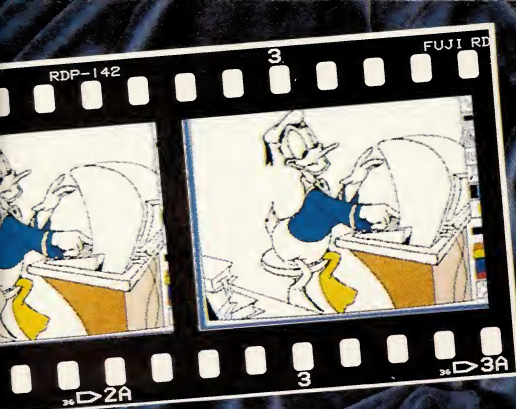
Postinro ja -toimipaikka

Puhelin

Mikro-
BITTI
maksaa
posti-
maksun

BITTI

**Asiakaspalvelu
PL 34
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01770/4
01771 VANTAA**



Disney

VALLOITTAJAT Tietokoneet

**Valkokankaan sankarit:
seikkailu jatkuu kotona**

Mikki kotiopettajana

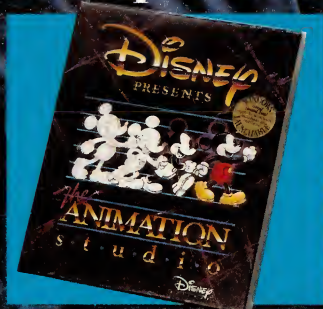



-  **DuckTales (PC*)**
Ankkojen suku aarteenmetsästyksessä. Peli täynnä vauhtia, vaaroja ja kiperiä tilanteita. Hinta VAIN 289 mk. Tuoteno 98631
-  **Dick Tracy (PC*)**
Onko sinussa miestä pelastamaan kaupunki Big Boy Capricelta? Dick Tracy, legendaarinen sarjakuvapoliisi kohtaa konnalauman. Hinta VAIN 289 mk. Tuoteno 98630
-  **Roger Rabbit: Hare Raising Havoc (PC*)**
Roger jätetään vahtimaan Baby Hermannia, mutta Hermanpa häviää saman tien. Pelastuuko Roger koe-eläinlaboratoriolta? Loistavasti animoitu puhuva piirroselokuvan ja pelin sekoitus. Hinta VAIN 289 mk. Tuoteno 98629
-  **The Rocketeer (PC*)**
Rakettireppuinen supersankari taistelee roistoja vastaan graafisesti loistellaassa, 30-luvun tunnelmaa tiikhuvassa toimintapelissä. Hinta VAIN 289 mk. Tuoteno 98628

-  **Mickey's 123's (PC)**
Päaset Mikin synttärilötköille ja opit hauskaasti numerot yhdeksään asti. Et tarvitse englanninkieltä, vaan tutkivaa mieltä. Hinta VAIN 289 mk. Tuoteno 98632
-  **Mickey's ABC (PC)**
Opit kirjaimia hauskaasti Mikin, Akun ja muiden tuttuun kanssa. Englanninkielikin kehittyä samassa. Hinta VAIN 289 mk. Tuoteno 98633
-  **Mickey's Jigsaw Puzzle (PC)**
15 elävöitettyä palapeliä etsii ratkaisijaansa. Palojen määrän voi valita neljän ja kuudenkymmenen väliltä. Hinta VAIN 289 mk. Tuoteno 98634

*-merkityt tuotteet sisältävät 5.25" levykkeen, muut sekä 5.25" että 3.5" levykkeet.

Liikettä piirroksiin!



-  **Disney Animation Studio (PC)**
Helppokäyttöinen ja tehokas animointi-ohjelma piirroselokuvien mestareilta. Mukana näytelmejä täynnä rakastettuja Disney-hahmoja. Yhdistä kuvaa ja ääntä, luo animaatio, joka työ kaikkiälikällä. Hinta VAIN 749 mk. Tuoteno 98635

**Tilaukset myös puhelimitse
numerosta (90) 120671
Henkilökohtainen
palvelu arkisin 8-16**

Tilauuskortti

© Disney

Merkitse tuotteiden tiedot selkeästi, kiitos!

tuote-numero	kpl	tuotteen nimi	hinta/kpl	yhteensä

Tuotteet toimitetaan postinmaksulla. Tilauksen loppusummiaan lisätään toimituskulut 19,90 mk/tilaus sekä postinmaksut 13,40 mk (postin hinnaston mukaisesti; sis. 11 mk + luvv).

2PE3

Tilaaaja (18 vuotta täyttänyt)

Sukunimi	Etinimi
Lähiosoite	
Postinumero ja -toimipaikka	
Allekirjoitus (alle 18-vuotiaalta holhoojan)	

Disney-postimyynti maksaa tilauksen postimaksun

Disney

POSTIMYYNTI/
SANOMAPRINT
PL 30

VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01770/63
01003 VANTAA 300



Mikset hyppää

senkin söpöeläin



Kuten
genren ni-
mikin jo
viittaa
ovat söpö-
pelin hahmot useimmiten
japanilaisesta sarjakuvasta
vaikutteita omineita suloisia
ötököitä. Toinen peruspiir-
re on luonnollisesti tasolta
toiselle eteneminen. Muu-
toin pelit voivat olla sisäl-
löltään kovinkin erilaisia.
Tärkeää on kuitenkin hallit-
tu pelattavuus.

Söpöläisfilosofiaa

Söpöpeleihin eivät kuulu maas-
ta varoittamatta esiin singahta-
vat kuolettavat piikit tai taivaas-
ta silmänräpäyksessä niskaan
putoavat pommit. Jos polulla
oleva kivi aikoo muuttua tappa-
jagerhiläiseksi, sen täytyy ensin
vavista hetkisen paikallaan, jol-
loin hitaammillakin hoksottimil-
la varustettu pelaaja tajuaa, että
jotain salakavalaa on tekeillä.
Kun kuolema tulee, sen täytyy
(yleensä) johtua omasta virhees-
tä.

Pelien vaikeustason on oltava
sopiva niin aloittelijalle kuin ko-
keneellekin. Kenttä voidaan esi-
merkiksi selvittää helppoa reittiä
seuraamalla, mutta toisaalta vaa-
rallisempi reitti tuo bonuskyl-
vön. Saman ruudun voi pelata
varman päälle, mutta myös ot-
taa riskejä ja pyrkiä salaiseen
huoneeseen. Hyvän tasohyppe-
lyn täytyy taata yllätyksiä vielä
n:nnelläkin yrityskerralla. Myös
ohjattavuuden tulee olla nopeaa

ja sujuvaa eikä tör-
mäysarviointi saa olla
liian ankaraa.

Tietysti nämä omi-
naisuudet periaatteessa
määrittelevät yleisesti hyvän toi-
mintapelin. Jostain syystä kui-
tenkin juuri söpöpelien tekijät
ovat erityisen innokkaasti kes-
kittyneet pelattavuuden viemi-
seen yhä nautittavammalle ta-
solle. Varmasti tämä johtuu pal-
jolti siitä, että mahdollisen
myyntimenestyspelin kehittämi-
seen uhrataan enemmän aikaa
ja myös rahaa. Ja tasohyppelyt
myyvät.

Sonic ja Mario

Sonic-siili ja Super Mario ovat
ylivoimaisesti tunnetuimmat pe-
lihahmot. Niiden menestys pe-
rustuu toisaalta hyvin peleihin,

toisaalta melkoisen ne-
rokkaaseen markkinoin-
tiin. Molemmat hahmot
yhdistetään heti tiettyyn
pelikonsoliin. Tietokone-
puolelle ei vastaavaa ilmiötä
ole kehittynyt, mikä osittain joh-
tuu varmasti tietokonepelaajien
pelimausta, mutta myös erityi-
sesti Commodoren markkinoi-
jen kyvyttömyydestä.

Vaikkei Super Mariota ja Soni-
cia koskaan nähtäisikään tieto-
konepelinä, ne ovat kuitenkin
tällä hetkellä tärkeimmät vaikut-
teiden antajat tietokonesöpöi-
lylle. Lähimmäksi Super Mariota
päästiin jo vuosia sitten liki le-
gendaarisessa **Great Giana Sis-
ters** -kulttipelissä, joka vedettiin
markkinoilta heti ilmestymisen-
sä jälkeen Nintendon uhkatoimien
takia. (Kyseessä oli saksalain
lähes 1:1-käännös Super
Mario 1:stä.) Nykyään vaikutteet
otetaan huomattavasti hienova-
raisemmin, ja hyödynnetään
myös omia ideoita.

Taiton taidonnäytteet

Taiton kolikkopelikäännökset
ovat muodostaneet perustan

niin C64:n, Atarin kuin Amigan-
kin tasohyppelyille. Tunnetuim-
mat hahmot ovat luonnollisesti
Bub ja Bob, jotka ovat ilahdutta-
neet jo kolmessa klassikkopelis-
sä: **Bubble Bobblessa**, **Rain-
bow Islandsissa** ja **Parasol
Starsissa**. Ei sovi myöskään
unohtaa pikku Kiwi-lintua, joka
seikkaili **New Zealand Storys-
sa**.

Näiden pelien erinomaisesta
pelattavuudesta on luonnollises-
ti kiitettävä Taiton mainioita
ideanikkareita, joiden omituisis-
ta aivoituksista ovat lähtöisin
niin sateenvarjojen kuin -kaa-
rienkin käyttö aseistuksena. Ei
myöskään sovi unohtaa niitä
ohjelmiojia, jotka ovat vastan-
neet moitteettomista tietokone-
käännöksistä. Rainbow Islands
oli samalla C64-veteraanin **And-
rew Braybrookin** erinomainen
16-bittidebyytti.

Bubin ja Bobin seikkailujen
ensimmäinen ja kolmas osa
ovat lähimpänä toisiaan. Idea
puhdistaa huone vihamielisistä
olioista, kerätä bonuksia ja edet-
tä seuraavaan huoneeseen voi
kuulostaa tänä päivänä vanhah-
tavalta. Yksinkertaiset oivalluk-
set kuitenkin toimivat usein par-
haiten. Ei olekaan ihme, että
Bubble Bobble -muunnelmia on
siinänyt muitakin, joista tunne-
tuimmat lienevät **Snow Bro-
thers** (Capcom) ja **Rodland**
(Irem). Ensin mainittua ei lu-
pauksista huolimatta ole saatu
Amigalle, Rodland sentään il-
mestyi Stormin versioimana vii-
me syksynä. Mainioita kaksin-
pelejä kaikki.

●● Maailmankaikkeuden suosituimmat pelit
ovat söpötasohyppelyjä, mitä ei välttämättä
uskoisi Suomen myyntitilastoja (tai Pelit-lehteä)
selaillemalla. Kuitenkin Amigan James Pondit ja
Bubit ja Bobit ovat muualla Euroopassa suuria
hittejä – puhumattakaan konsolipuolen
Sonicista ja Super Marioista.



Rainbow Islandsia monet pitävät jopa parhaana Amiga-pelinä kautta aikojen. Tässä seikkailussa Bub tai Bob (yksin peli siis) kiipesi saaren tasojä ylöspäin tulvan uhatessa alhaaltapäin. Aseistuksena olivat sateenkaaret, joiden monipuolinen käyttö teki pelistä ainutlaatuisen. Niitä käytettiin paitsi vihollisten eliminomiseen myös kiipeilyyn, ansojen laatumiseen ja herkkujen keräilyyn. Timanttien saaminen oikeassa sateenkaaren värin järjestyksessä oli palkitsevaa ja vaati hallittua sateenkaaritekniikkaa. Mainio peli, mainio käännös.

New Zealand Storyn Kiwi-lintua ei ole nähty sitten onnistuneen kiwikavereitten pelastusoperaation. Saman tekijän **Liquid Kids** -kolikkopeli on kuitenkin parhaillaan Ocean Francen käsittelyssä ja tulossa joulumarkkinoille. Vaikkei Kiwiä nähdäkään kuin ainoastaan salaisen huoneen koristeena, peli sinänsä on hivenen New Zealand Storya muistuttava kaikkiin suuntiin vierittyvä tasohyppely. Kolikkopelistä parhaiten ovat mieleen jääneet hillittömät loppusöpöläiset.

Hänen madesteettinsa salaisessa palveluksessa

Merkittävän originaali tietokonesöpöhahmo on salainen agentti **James Pond**, joka on ilahduttanut meitä jo kahdessa seikkailussa. Ensimmäisessä uitiin kalamaisesti veden alla, mutta vasta maan päälle siirtyminen teki siitä supersankarin. Tuloksena oli **Robocod**, ehdoton Amiga-klaskikko. Peli teki tietyllä tavalla

tietokonetasohyppelyille sen minkä Sonic konsolipeleille: kyseessä oli uudenlainen, vauhdikas pelikokemus.

Viimeisimpiä Super Marioita on ollut suunnittelemassa noin kaksikymmenpäinen joukkio, Robocodista taas vastaa pääosin yksi ainoa mies, **Chris Sorrell**. Tämä kuvastaa toisaalta voimavarojen eroa konsoli- ja tietokonepelin suunnittelussa, toisaalta myös Sorrellin näkemystä ja kiistatonta lahjakkuutta. Ei sovi myöskään unohtaa veteraanipelintekijä **Steve Bakin** merkitystä.

Robocodissa on toki paljon vaikutteita konsoliklassikoista; monet vauhdikkaat alamäet ja hurjat hyppy tuovat mieleen Sonicin, tiilien poksauttelu päällä taas Super Marion. Silti pelissä

on paljon persoonallista ja omaa. Huolellisesti mietityt taustagrafiikat puhumattakaan robotikuhan mainiosta venyvistä metallikehosta ovat pelin hauskinta antia. Myös musiikki ansaitsee erikoismaininnan.

James Pondin ainoa merkittävä ongelma on oman selkeän identiteetin puuttuminen, mikä voi tietyksi olla etukin. Pelintekijällä on nimittäin melkoisen vapaat kädet muokata hahmoa tarvittaessa melkein pä millaiseksi tahansa. Seuraavassa osassa päädytään ilmeisesti avaruuteen **Splash Gordonina**. Sitä ennen on luvassa omat kalaolympialaisetkin. Silti hahmolla saisi olla edes oma nimi, James Pond kun on lähinnä vitsi.

Joka tapauksessa Chris Sorrellin luomuksella olisi varmasti ollut paikkansa Amigan lippulaivana, mutta Commodore ei tarttunut tilaisuuteen. Niinpä molemmat tähänastiset seikkailut on jo käännetty konsolipeleiksi ja niistä Robocod on menestynyt Megadrive-versiona erittäin hyvin niin arvosteluissa kuin myyntilistoillakin. Monet pitävät sitä jopa Sonic I:stä parempana tasohyppelynä!

Tulta ja jäätä

On jotenkin luonnollista, että juuri Andrew Braybrook kumppaneineen laati oman tasohyppelyklassikon. Mieshän muistetaan monista C64-klassikoista ja söpöpelilaakerinsa hän hankki tutustumalla Bubin ja Bobin sielunmaisemaan Rainbow Islandsia kääntäessään. Jo tuolloin hän useaan otteeseen ihasteli japanilaisten peli-ideoita, muun muassa nerokasta bonusjärjestelmää sekä sateenkaarien monipuolista hyväksikäyttöä. Ei mennyt aikaakaan kun ensimmäiset kuvat **Fire & Ice**stä ilmestyivät pelilehtiin.

Pelimaailma odotti kiihkeästi – ja pitkään. Braybrook teki peliä hartaasti turhia kiirehtimättä. Ideoita tuli, ideoita meni, vain parhaat jäivät jäljelle. Päähahmokin koki muodonmuutoksia ja päätyi lopulta kerojotiksi. Rainbow Islandsin malliin julkaisijakin meni sopivasti kurssiin pelin ollessa lähes valmis, kiitos lehtiguru Maxwellin



mystisen kuoleman. Hype oli totiasia.

Ensimmäiset demot eivät vielä vakuuttaneet, kojootti oli aivan liian hidas James Pondiin tottuneelle. Vasta valmis peli muuttaman pelikerran jälkeen rauhoitti mielen, kyseessä on sittenkin mainio, pelattava ja myös persoonallinen tasohyppely.

Tempoltaan Fire & Ice on melko rauhaista. Silti koiranpentujen vieminen turvaan, niiden käyttö apulaisina, vihollisten jäädyttäminen ja salaisten reitien etsiminen on harvinaisen tyydyttävää ja nautittavaa. Pelin jälkeen pisteiden lisäksi annetaan myös etenemistä selkeästi kuvaava prosenttilukema, mikä on huomaavaista. Peli huomioi myös ns. peukalo-ohjaimen (Megadrive Joypad), mikä takaa ohjaimen tottuneelle rennon pelattavuuden.

Aloittelijan söpöpeliksi Fire & Ice voi olla hivenen liian vaikea: peli alkaa vain kolmella kojootilla, eikä jatkoyrityksiä ole. Vedenalaisessa maailmassa joutuu myös usein hyppäämään syviin kuiluihin, joiden pohjalla turhankin usein odottaa äkki-kuolema. Toki älykkäällä lisäaseistuksen käytöllä tuokin ongelma voidaan ratkaista. Joskus myös viimeisen avaimenpalan löytäminen on turhan vaikeaa. Onneksi neljään ensimmäiseen maailmaan pääsee harjoittelemaan yhdeksän kojootin voimin, mikä helpottaa etenemistä.

Kyseessä on kuitenkin tasohyppelyklassikko, jonka kanssa



viihtyy pitkään. Tässä vaiheessa onkin syytä jo ryhtyä odottelemaan ilmoitusta Fire & Ice II:sta, mutta persoonallisena pelintekijänä tunnettu Andrew Braybrook voi tietysti aivan hyvin ilmoittaa siirtyvänsä kokonaan uusien haasteiden pariin.

Tulevaisuuden uutiset

Kulunut vuosi on piristänyt merkittävästi toimintapeleihin mieltyneen amigistin maailmaa. Loppuvuosi lupaa tasohyppelyn ystävälle yhä uusia haasteita. Edellä mainittujen Liquid Kidsin ja Splash Gordonin lisäksi Gremlin tuo meille **Zoolin**, hypervauhdikkaan avaruusmutanttininjan (tai jotain sinnepäin). PC-enginen sankarin **PC Kidin** ensimmäinen seikkailu on myös yllättäen kääntymässä Amigalle saksalaisen Factor 5:n osaavissa käsissä (se Turrican-tiimi).

Yllättäen syntynyt söpöpelibuumi on mielenkiintoinen il-

miö. Amigan sisuskalut sinänsä ovat kuin luotu tasohyppelyjä varten, mutta silti vielä pari vuotta sitten konsolin hankkiminen oli melkein pakollista, mikäli halusi tyydyttää söpöpelitarpeensa. Nyt tilanne on kokonaan toinen. Pelien laatu ja ilmestymistiheys on yhtäkkiä noussut huimasti, ja viimeistään joulukuun tulossa käsittämätön määrä eri pelifirmojen versioita aiheesta.

Kaiken tämän taustalla ovat varmasti ensinnäkin Sonic ja Super Mario yhdessä mainostamiensa 16-bittisten konsolien läpilyönnin kanssa. Amigalle omistautuneet pelifirmat luonnollisesti haluavat pitää asiakkaansa mahdollisimman tyytyväisinä ja kilpailla puhtaasti toimintapeleistä kiinnostuneista amigisteista. Heitä ainakin alitajuisesti uudet konsolit varmasti viehättävät.

Toinen jopa ilmeisempi selitys tälle ilmiölle on pelitalojen hin-

ku konsolimarkkinoille. Yhä useampi Amiga-pelikin suunnitellaan tätä nykyä konsoliversio mielessä, ja söpöpelit ovat oiva valinta ensimmäiseksi pelinavaukseksi. Jatkossa myös muut toimintapelit saavat varmasti konsolimaisten leiman, mikä onkin jo nähtävissä esimerkiksi **Leanderissa** ja **Apidyassa**.

Lisäksi jo nyt osa suurista pelitaloista tekee ensin joko Megadrive- tai Super Nintendo -version, josta sitten Amiga-peli käännetään. Esimerkkinä tästä on Oceanin **Addams Family**, joka ensin tehtiin Super Nintendoon. Suuntaus on selvä ja piratismista johtuen väistämätön. Toimintapelien kehittäminen konsoleille on jo nyt maailmanlaajuiset markkinat huomioden kannattavampaa kuin pelkästään Amigalle.

Tähän asti kaikki tämä on lähinnä parantanut Amigan toimintapelien, erityisesti juuri söpötasohyppelyjen, laatua. Toimintapelifanit voivat olla siis tyytyväisiä. Vaikeaa on kuitenkin uskoa, että Amigasta tulisi pelkkä konsolipelikäännösten kohde, Euroopan Amiga-markkinat ovat sentään sen verran laajat, että originaalin toimintapelin – ja myös strategia- tai (rooli)seikkailupelin – kehittäminen pelkästään Amigalle pitäisi olla kannattavaa. Ainakin toistaiseksi.

Portti söpöpelitaivaaseen on joka tapauksessa nyt avarampi kuin koskaan.

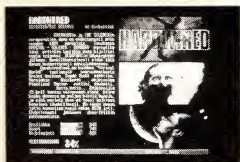
JTurunen

Peli	Julkaisija	Tekijä	Söpöpeliarvio	
Bubble Bobble	Telecomsoft Ocean	Taito	♥♥♥♥♥♥	Ehdoton klassikko. Amigaversio teknisesti tosin vanhahtava.
Rainbow Islands	Ocean	Taito/ Graftgold	♥♥♥♥♥♥	Mainio peli.
Parasol Stars	Ocean	Taito/Ocean	♥♥♥♥♥♥	Bubble Bobble -92.
New Zealand Story	Ocean	Taito/Choice	♥♥♥♥♥♥	Pelin ikä näkyy grafiikassa, silti hieno peli edelleen.
James Pond I	Millenium	Vectordean	♥♥♥♥	Kentät toistavat liikaa itseään.
James Pond II/Robocod	Millenium	Vectordean	♥♥♥♥♥♥	Vauhdikas, monipuolinen peli.
Fire & Ice	Renegade	Graftgold	♥♥♥♥♥♥	Nautittava pelattavuus, persoonallisuutta
Magic Pockets	Renegade	Bitmap Bros	♥♥♥	Liian hidas, liian vaikea, huono pelattavuus, grafiikan tyyli väärä.
Addams Family	Ocean	Ocean	♥♥♥♥♥	Supermariomainen tasohyppely.
Rodland	Storm	Irem/Storm	♥♥♥♥♥	Kulttikauhukomediausta(!).
Harlequin	Gremlin	Warp Factory	♥♥♥♥	Hyvännäköinen, hauska Bubblebobblemainen kaksinpeli.
Pang	Ocean	Mitchell/Ocean France	♥♥♥♥♥♥	Enemmän taito- kuin söpöpelii. Hivenen nihkeät kontrollit.
				Asteroidsin ja Space Invadersin sekoitus söpöillä grafiikoilla. Hysterinen kaksinpeli.

TILAA MAKSUTON NÄYTENUMERO

GURU MAGAZINE JUST FOR YOU!

100% TÄYTTÄ AMIGAA....



RAUTAISTA AMIGA ASIAA KOKO VUODEKSI

Guru Magazinessa ilmestyy vuodessa 6 SUUR- NUMEROA, täynnä rautaista Amiga-asiaa! Saat jokaisen numeron mukana myös ohjel- malevykkeen, joka sisältää pelejä, ennako- versioita uutuuksista, tuoreita demoja sekä tiettynä käyttökelpoisia hyö- tyohjelmia. Lisäksi tulevat vähintään kaksilevykkeisten normaalinumeroi- den lisäksi useampi levykkeiset SPECIAL-numerot.

TILAUSHINNAT: 12kk+1 nro ILMAISEKSI 228mk, 6kk 144mk.

MAHTIETU VAIN GURUN TILAAJILLE

Guru Magazinen tilaajana saat Rocford PD-palvelusta PD-levykkeet hintaan 6.50mk/kpl, (norm. 8.90mk/kpl). Säästät 10 levykkeessä 24mk, 20 48mk jne. Saadaksesi tämän edun sinun tulee olla Guru Magazinen tilaaja, asiakasnumero on mainittava PD-tilauksesi yhteydessä.

SÄÄSTÄ SELVÄÄ SETELIÄ: OSTA PAKETTI!

SAIMME UUTUUS PAKETIT SUOMEEN! OSTA OMASI ENNENKUIN LOPPUVAT...

1. GREAT GAMES 189,-

Odottettu uutuus, kokoelmien ehdoton yk- könen! Sisältää huikeat 70 peliä. Mukana kaikki pelityypit: ammunta-, rooli-, strate- gia-, seikkailu-, urheilu ja älypelit sekä simulaattorit. Monipuolisuus takaa tyyty- väisyyden -MUUTA ET TARVITSE! (Til.Nro: P01)

2. GENIUS GAMES 99,-

Toinen mahtava kokoelma. Sisältää 38 "ajattelua" vaativaa peliä. Mukana mm. Shakki, Backgammon, Dragon tiles, Ot- hello, Mastermind, Draughts jne. Sinus- tako seuraava Einstein? (Til.Nro:P02)

3. SIMULATIONS II 99,-

Kaikki parhaat simulaattorit samassa pa- ketissa: Metro - suunnittelu kaupunki, King Oil - olet J.R., Nuclear Arms Race, Impe- rium Romanum, GM power, Sealance - pelasta maailma ydinsukellusveneelläsi! Truckin, DC10 - opettele lentämään! Lore of Conquest - kahdelle pelaajalle. Air

Warrior - lentokone simulaattori ja paljon muita! (Til.Nro: P03)

4. HOTCLUB K-18 129,-

Kuutyöt - kuumaa tavaraa. Sis. mm. kol- me K-18 peliä, animaatioita, lähes 100 eroottista kuvaa ... saksalaista laatua! Lapsilta kielletty. (10 levykettä, Til.Nro: P04)

5. REMIX SOUND II 149,-

Must! Muusikolle, viisi sävellysohjelmia, 500 instrumenttia, kymmeniä esimerkki- kappaleita, MIDI-tuki, ammattitason samplaus ohjelmisto. (10 levykettä, Til.Nro: P05)

6. C-PROGRAMMERS 189,-

Täydellinen C-kielipaketti. Sis. C-kielen sekä opiskelumateriaalin. Tässä paketi- sa kaikki mitä tarvitset oppiaksesi C:n! (6 levykettä, Til.Nro: P06)

7. INTERMEDIATE BUSINESS 179,-

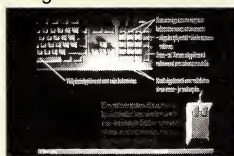
Valjasta Amigasi hyötykäyttöön! Sis.

GURUSTA LÖYDÄT:

- * Uusimmat peliarvostelut
- * Pelivinkit / läpäisyohjeet
- * Topsales ja Higscores -listat
- * Kuumimmat uutiset
- * Paljon erilaisia kursseja
- * Konekieli & C-ohjelmointi
- * Säveltäminen ja MIDI-asiat

LISÄKSI: * Paljon pelattavia pelejä, hyötyohjelmia, ennakkoversioita uutuuksista, uusimmat demot & intro't yms.

Kaikki tämä ja paljon muuta mahtavalla musiikilla ja silmiä hivelevällä grafiikalla höys- tetyä, huumoria unohtamatta. Joka numerossa vähintään 100 sivua RAUTAISTA Amiga-asiaa.



ET SITOUDU MIHINKÄÄN

Tilaa Guru Magazinen uusin numero, tutustu siihen ja tee tilauspäätöksesi sitten! Mikäli jos- tain syystä et halua tilata Gurua, palautat vain saamasi levykkeet ja sillä selvä.

10.DISK EXPERT 99,-

Haiutko oppia lisää koneestasi? Haluat- ko käyttää sitä kuin ammattilainen? Tä- sä työkalut kaikkeen! Käynnistä tarvitse- masi ohjelma ja voit tehdä mitä haluat! Paketti sisältää uskomattomat 202 tar- peellista ohjelmaa! (Til.Nro: P10)

11.ASTRONOMY PACK 99,-

Tämä jännittävä paketti sisältää mm. täh- tikartan, painovoimasimulaattorin, tark- koja tietoja Aurinkokunnasta sekä Orbit, Planet, TC Astronomy sekä Amigazer - ohjelmat että Gravity -pelin. (Til.Nro: P11)

12.EDUCATION PACK 149,-

Yksi Englannin Bestseller -paketeista! Koululaisille ja muille tiedonjanoisille pal- jon opetus- sekä hyötyohjelmia. Mm. Evolution, Geotime, Drawmap, Gravity Sim, Weather jne. Täysi vastine rahoille- si. (Til.Nro:P12)

HUIPPUTARJOUS - SÄÄSTÄ 108,-

Kun tilaat sekä Great Games että Genius Games kokoelmat, saat yhteensä 108 peliä. Lisäksi saat kaupan päälle Professional Tools -hyötyohjelmakokoelman, (sis. 70 apu- ja hyötyohjelmaa!) Eli maksat vain valitset 1mk 13p pelistä/ohjelmasta! (Norm. yht. 327mk.) Koko paketti nyt V A I N 219 mk. (Til.Nro: T01) 219,- EXTRA SPECIAL OFFER - FREE GIFT! Säästä 59mk! Tilatessasi minkä tahansa paketeista, saat luettelolevykkeen (arvo 20mk) sekä YLLÄTYSLAHJAN kaupan-päälle (arvo 39mk).

TEE NÄIN - TILAA HETI!

Tee tilauksesi tilauskupongilla tai soita! Mikäli et halua leikata lehteäsi, voit tilata kopiolla tai kirjeitse. Mainitse tilauksessasi tuote ja sen tilausnumero. Tilaukset toimitetaan postinennakolla, lukuunottamatta Gurun näyttenumerotilauksia, jotka lähetetään kirjeitse suoraan tilaajalle. Postikulut 39mk/tilaus lisätään hintaan. Huom! Ei koske näyttenu- merotilauksia. Puhelimitse palvelemme sinua arkinen 10:00 - 18:00.



[90] 506 2563

OUTLAW-YHTIÖT
GURU MAGAZINE
ROCKFORD PD-PALVELU

PL 21, 00351HELSINKI
PUH. (90) 506 2563
FAX. (90) 506 1885

TÄYTÄ, LEIKKAA IRTI JA POSTITA MAKSUTTA JO TÄNÄÄN!

KYLLÄ KIITOS TILAAN: [KIRJOITA SELVÄSTI!]

ILMAISEKSI
POSTIIN
VAST.OT.
MAKSAA
POSTI-
MAKSUN

- ☐ GURU MAGAZINE NÄYTENUMERO (MAKSUTON).
☐ RIKASTU AMIGALLASI-OPAS 195 MK. (HYVÄ LAHJA!)
☐ PD-LUETTELO 20 MK. ☐ FISH LUETTELO (2 LEVYÄ) 25 MK.

NIMI

OSOITE

POSTINUMERO

KONEESSANI ON MUISTIA ☐ 512KT ☐ 1MB+ IKÄNI ____ V.

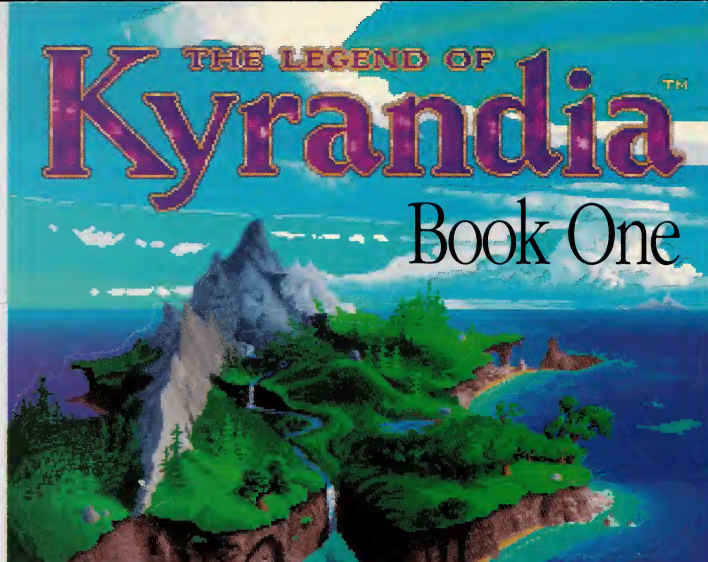
ALLEKIRJOITUS

(ALLE 16V. HOLHOOJA)

OUTLAW-YHTIÖT
THE OUTLAW KY
SOPIMUS NRO
00350 /24

00003 HKI

PL 21
00351 HELSINKI



●● Aikoinaan Sierran ja LucasArtsin lähes suvereenisti hallitsemaille graafisten seikkailupelien areenalle on alkanut tulla yhä enemmän ja enemmän yrittäjiä.



Narri, joka ei naurata



Kehitystiimi Westwood, joka tunnetaan etenkin Eye of Beholderista ja monista muista roolipeleistä, on loikannut Virginin suojiin. Loikkaamisen makuun päästyään Westwood on loikannut myös graafisten seikkailupelien teko- ja debyytti onkin suorastaan vaikuttava.

miin, ja maagien voimat alkavat hiipua. Vuosi vuodelta sinetin pystyssä pitäminen vaatii enemmän ja enemmän yrittystä, kunnes välttämätön tapahtuu: Malcolm pääsee irti. Julma narri paitsi kosauttaa oravan myös kivettää Kallakin.

Kallakin pojanpoika Brandon (joka ei tiedä olevansa myös kruununprinssi), saa tehtäväkseen pelastaa Kyrandian.

Vain nappia painamalla

Kyrandian käyttäjäliityntä on ilmiselvästi Beholder-vaikutteinen ja tekee uuden ennätyksen yk-

sinkertaisuudessa. Kaikki nimitäin tehdään hiirellä, vain yhden napin painalluksella ja ilman minkään näköistä valikkoo.

Ihmisen napsauttaminen käynnistää yleensä keskustelun. Brandonin repliikkejä ei kuitenkaan voi valita, vaan ne on ennalta määrätty. Mikäli kohde sattuu antamaan vinkkejä, kannattaa pistää pännä paperille, sillä toista kertaa niitä ei tipu. Keskusteluja ei voi ohittaa eikä pahemmin nopeuttaa, mikä välillä vähän kyllästyttää.

Tavaranklikkaaminen yleensä poimii sen. Brandon voi kantaa mukanaan vain 8-10 tavaraa, jo-

ten ylimääräiset täytyy yleensä jättää jonnekin jemmaan. Tavaraita käytetään nappaamalla se hiirellä ja naksauttamalla käytön kohteen päällä.

Mikäli objektia ei voi poimia (vaasi, kanto) niin hiirennappula toimii KATSO-optiona. Jos esimerkiksi kanto sisältää saatekaarjalokiven, se "löytyy" (köh! köh!).

Ja lisäksi Brandon saa pelin alkumetreillä amuletin, johon ilmestyy pelin kuluessa neljä taikaa. Sen käyttöä tuskin kannattanee kommentoida.

Yksinkertaisella käyttöliitynnällä on tietysti haitta puolensa:

Kulvaa historiaa

Kyrandian ajanlaskun alussa Luonto lahjoitti ihmisille Kyrage-min, mystisen jalokiven joka auttoi ihmisiä kokoamaan maagiset voimansa vaikuttavimmiksi. Alusta alkaen Kyrage-minin suojelu jäi kuninkaallisen perheen nakiksi.

Sitten taustajuonien kirjoittaja taas kasvattaa palkkioitaan, kunnes pääsemme lähemmäs Kyrandian nykyisyyttä. Hovinarri Malcom päätti pistää röhinäk-si, tappoi sekä kuninkaan että kuningattaren ja varasti Kyrage-minin. Päämaagi Kallak, kuningattaren isä, kuitenkin reagoi ripeästi ja loi alaisineen maagisen sinetin, joka vangitsi Malcolmin linnaan ilman poispääsyä.

Valitettavasti kuitenkin Kyrage-min jäi yhtälailla tavoittamatto-



irtovinkkejä ei hevin löydy. Kunnan KATSO-optio hiiren toisessa nappulassa olisi sopinut kuin kultakolikko kaivoon. Siis kuin kultakolikko kaivoon.

Upeaa grafiikkaa

Legend of Kyrandian ei ainaakaan graafisesti tarvitse hävetä minkään kilpailijansa rinnalla: sekä taustagrafiikka että varsinkin runsas animointi ovat esimerkittäisiä. Jotenkin jopa tuntuu, että animointi on ollut ykkösprioriteetilla peliä tehtäessä.

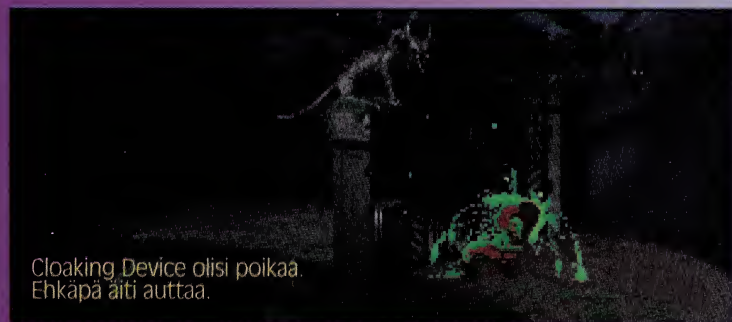
Sterililähkö keskiaikaisvaikutteinen musiikki vaihtelee jossain määrin tilanteen mukaan, mutta kuuluu kuitenkin sarjaan "siellä taustalla se elämöi". Ääniefektejä kuitenkin on normaalia runsaammin ja jopa normaalia paremmin toteutettunakin. Kumminkin saa luonnollisesti hiljaiseksi.

Valittamista ei löydy kuin tekstistä: vaikka sitä saakin nopeutettua ja hiirellä kuitattua, nopea lukija joutuu kuitenkin vähän väliä kitumaan.

Westwood ei kuitenkaan ole uskaltanut kulkea omia polkujaan muussa suunnittelussa, joten seikkailupelifanien ei tarvitse pelätä. Pelistä löytyy jopa erittäin King's Quest V:n aavikko-osuutta muistuttavaa, mutta onneksi helpompi luolasokkelo-osuus. Kyrandia ei muutenkaan saa pisteitä turhasta omaperäisyydestä. Teksti on sellaista tuttua pikkuhuvittavaa, sankari urhea ja jalo (mitä nyt kitisee ja ruikuttaa koko ajan), ja paha on paha niin narri kuin onkin. Kliseiden keräilyä harrastava saa runsaan saaliin.

Ongelmat eivät ainakaan toistaiseksi ole olleet tappavan vaikeita (Birthstone tuotti vaivaa, onneksi ensi kivi löytyi sitten helposti kuin vesi purosta, vink vink), muutamaa lukuunottamatta. Vinkkejä kun peli ei jakele mitenkään avokätisesti, mutta menipä läpi viikonlopussa.

Jo Kyrandialla Westwood nousee varteenotettavaksi nimeksi seikkailupelitalojen ykkösluokkaan, ja jos seuraavasta pelistä löytyy enemmän omaperäisyyttä, voi kylmä hiki alkaa virrata tietyissä firmoissa. Maistuva soppa, ikään



kuin padassa olisi ollut sekä kukka että jalokivi (tämä on vinkki).

Nnirvi

Virgin Games
PC (Amiga tulossa)
450,-
Grafiikka: VGA
Äänet: AdLib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 7,5 megatavua
Testattu: PC 386 VGA



Toteutus

Jouheä käyttöliittymä, upeaa grafiikkaa ja animointia maustettuna hyvillä efekteillä ja kelpo musiikilla.

Kynnys

Vaikeustaso on inhimillinen, joskin välillä tuntuu siltä että Lady Fortunalla oli kyntensä pelissä.

Yhteenveto

Ensiluokkainen, joskin tutun turvallinen graafinen seikkailupeli. Yllättävän lupaava alku "uudelle" yrittäjälle.



Citius, Altius, Fortius



Ocean ei jäänyt lehdellä soitelemaan U.S. Goldin napattua Barcelonan virallisen lisenssin, vaan palkkasi Creative Materialsin koodaamaan omat olympialaisensa. Espana tarjoaa 29 urheilulajia sekä valmennusosuuden. Jo moinen lajivalikoima herättää epäilyksiä: miten jokaisessa lajissa on pystytty pitämään toteutuksen ja pelattavuuden taso yhtäläisenä? Tehtävä ei ole osoittautunut ylivoimaiseksi, sillä jokainen laji, olipa se yleisurheilua tai uintia, on alta kaiken arvostelun.

Surkeuden huippu

Espana on tapaus, josta ei tiedä, pitäisikö itkeä vai nauraa. Pelattavuus on täysin poskellaan. Lajit ovat joko aliarvioivan helpoja tai sekavia kyhäelmiä, joissa sormet menevät solmuun, kun ei tiedä, mihin tikkua vääntää. Jälkimmäiseen tapaukseen ohjekirja ei apua tarjoa, sillä läpyskä käy kontrollit läpi mahdollisimman ylimalkaisesti. Ehkä ohjelmoijat eivät itsekään ole perillä mitä ovat tehneet.

Graafisesti peli on järkevää huono. Jos vastuussa oleva graafikko on parastaan tehnyt, ei voi kuin sääliä mies- tai naisparkaa. Painajainen, joka tunnettiin 8-bittisissä nimellä merkki kerrallaan -vierityä, on palanut pahempaan kuin koskaan. Animaatio on nykivää, kankeata, hidasta ja vähäraamista.

Suomenkielen sanavarasto ei riitä kuvailemaan, kuinka uskomattoman surkeasti peli on koodattu. Esimerkki valittakoon sei-

väs- ja korkeushypystä. Vaikka urheilijaa esittävä möykky lentäisi päin rima, putoaa kepuksa vasta kun atleetti on mäkähäntynyt patjalle. Tai jos ilmaa jää rimaa ja urheilijan väliin 30 pikseliä, ponnahtaa rima mystisesti alas, jos unohtaa painaa nappia alastulon aikana! Vastaavat tapaukset eri muodoissa jatkuvat kautta linjan.

Creative Materialsilla ei tunnu olevan hajuakaan urheilusta. Mukana on lajeja, joita ei ole olemassakaan, kuten 4 x 800 metrin viesti sekä 800 ja 220 m aidat. Tosin 20 metriä lyhyempi matka on juostu olympialaisissa vuosina 1900 ja 1904, eli melkein oikein. Muut lajit eivät siten vastaa todellisuutta missään suhteessa. Alkuerissä ja finaaleissa on vain yksi kierros, kolmiloikassa aloitetaan mittaus viimeisestä hypystä, tulokset retkahtavat yli-inhimilliseksi jne.

Pelin tekijöiden käsitys valmennuksesta rajoittuu päivittäiseen punnien nosteluun. Harjoittelun jälkeen katsotaan, mitä lääkärisedällä on kerrottavana siitä mutatoituneesta hirviöstä,

joka makaa laverilla. Jos muuta ruoansulatuselimistön poistotuotteesta on niin epärealistinen, että asettaa kyseiselle salille uudet standardit, niin miksi lajit on suoritettava päivän ja tunnin tarkasti oikean aikataulun mukaan?

Miksi, oi miksi?

Yksi levyke on tuhattu kaikenkarvaisen nippelitietoon olympialaisten historiasta, mutta se ei paranna peliä yhtään. Edellistä, sekä korppua, johon on ahdettu nyrkkeily ja muut miehiset lajit, mainostetaan datalevykeinä, jotka tulevat mukamas ilmaiseksi kaupapäällisenä! Ei tarvitse kovin kummoinen meedio olla oivaltaakseen, että jok'ikinen pakkaus sisältää samat levykkeet.

On täysin uskomatonta, milaista ihmisruumin eritettä Oceanin ohjelmistodirektööri antaa sormiensa välistä valua. Yhtiö on ennenkin rahastanut hyväuskoisia ihmisiä toinen toistaan

surkeimmilla tekeleillä, mutta Espana on kaiken huippu. Mutta miten ohjelmoijat ovat edes kehdanneet vääntää Espanan kaltaisen tortun? Eikö heillä ole lainkaan itsekritiikkiä, -tuntoa ja -kunnioitusta? "It's money that matters" on Oceanin motto, kulluttajille se kuuluu: "Money for nothing".

J & P. Piira

Ocean
Amiga 500-2000, ST, PC
325,-
Amiga
1 Mt, tukee lisälevyasemaa
PC
Grafiikka: VGA
Äänet: AdLib, SoundBlaster,
Roland
Ohjaukset: N, H, J
Testattu: Amiga, PC



Toteutus

Paketin takakannen sanoja lainataksemme: tyrmäävää animaatiota ja henkeäsalpavaa toimintaa. Eiköhän se kerro kaiken.

Kynnys

Ohjekirja kelpaa vain kierrätykseen.

Yhteen veto

Virstanpylväs: yksi huonoimpia koskaan tehtyjä täysihintaisia pelejä. Amigan ja PC:n välillä ei ole eroja.

15

P.S. Ai mistäkö pisteet? Peli oli paketissa. - toim.huom.



●● Barcelonan kesäakisat tulivat ja menivät ja toivat vanavedessään liudan urheilupelejä. Titaanien taistossamme kohtaavat Manchesterin jättiläinen Ocean sekä Liverpoolin oma poika, Psygnosis.



Tequen Lontoon osastoa lykästi. Psygnosis ei ainoastaan julkaissut heidän urheilupeliään, vaan sai myyntivaltiksi nimekkään lisenssin. Syy, miksi Teque ylipäättän-
sä ryhtyi koodaamaan urheilupelimaailmaa, piilee videolta digitoidussa grafiikassa, mistä tiimi innostui erään kolikkopelikäännöksen yhteydessä. Mikä sopisikaan käyttötarkoitukseen paremmin kuin yleisurheilu.

Valmennuksen kautta huipulle

The Carl Lewis Challenge käsittää viisi lajia: 100 m, 110 m aidat, keihäänheitto, korkeushyppy ja pituushyppy. Maksimis-
saan neljä pelaajaa voi ottaa mittaa toisistaan ja valita edustusmaansa 17:n joukosta. Maiden kokoonpano käsittää kunkin kymmenen "parasta" urheilijaa, mikä on pitkälti mielipidekysymys. Jos omat suosikit eivät ole rekisterissä, voi nimet toki vaihtaa.

Nykytrendin mukaan on Kalenkin haasteessa valmennettava urheilijoita ennen kauden pääta-
pahtumaa. Valmennusjakso kestää viisi viikkoa, jonka aikana lukuisilla menetelmillä kehitetään atleettien notkeutta, nopeutta, voimaa ja kestävyyttä, ennen kuin heidät nimitään lajeihinsa. Ajoittain valmennus-
sektio tuntuu turhankin intensiiviseltä ja tarkalta touhulta. Ei ihme, sillä Tequen teknisenä neuvonantajana on toiminut naisten keihäänheiton maailmanmestari, Ison-Britannian Fatima Whitbread.

Valmennuksen voi jättää väliin, mikä ei järin älykästä menest-
yksen kannalta ole, mutta onpa mahdollista antaa vastuu valmennettujen urheilijoiden suorituksista tietokoneelle. Oman Dream Teamin kisakylä-
nä toimii levyke mahdollista tulleisuuden käyttöä varten.

Tämän verran eroa on PC- ja Amiga-version välillä.



Ja keihäs lentää... lentää pitkälle!

Vuorovaikutusmuotoja binääriat-
leetteihin on kolme vaihtoehtoa. Nopeuskontrolli on vanhaa
kunnan rämpytystä, rytmitys perustuu joystickin napin painami-
seen mittarin avulla ja kiihdytys askelmerkkien mukaan. Koska
vaihtoehdot eroavat muutenkin kuin marginaalisesti, löytäne
kukin itselleen parhaiten istuvan muodon tulevaa koitosta varten.

100 metriä vaatii pikaista no-
peuden rakentamista ja sen ylläpitämistä. Maailmanennätys on
tosin turhankin helppo rikkoa, sillä pikapyrähdys ei etene reaali-
ajassa. Tämä tahtoo sanoa sitä, että pelin sekunti on pidempi
kuin oikeasti, mikä mahdollistaa ihmisen fysiikalle mahdollottoman
seitsemän sekunnin alituksen. Muuta vikaa lajissa ei olekaan.
110 m:n aitajuoksun ainoa "haitta" reaaliajan puutteen lisäksi
on kentän pienehkö mittakaava spriteihin verrattuna, mutta se





100m Sprint



110 Metre Hurdles



High Jump



on vain sivuseikka.

Keihäänheitto on erinomaisesti toteutettu laji, mutta Jan Zeleznymäisiin heittoihin tarvitaan huippunohea ja voimakas bittiurheilija. Olympiavoittajan sijasta lajia monitorilla suorittaa digitaali-Fatima.

Kokoelman ehdottomasti heikoin lenkki on korkeushyppy. Älyttömän lyhyen vauhdinotto-
radan lisäksi laji on hidas, vaikka muut ovat vauhdikkaita. Hitaudenkin sietäisi, ellei mitta-
kaava olisi päin Jokista: korkeushyppääjätär on reilut kaksi ja puoli metriä pitkä. Kaiken lisäksi rimaa nostetaan 25 senttiä

kerrallaan, eikä korkeutta voi itse säätää.

Kilpailut huipentuvat komeasti pituushyppyyneen. Ponnistettuun hyppääjä "juoksee" ilmassa todentuntuaisesti ja pyllähtää takapuolelleen kuten Carl itsekkin.

Tequen televisiointi

Jokaista lajia yhdistävät suuret, videolta digitoidut ja erinomaisesti animoidut spritet. Lisärealismin aikaansaamiseksi juoksuradat ovat toteutettu polygongrafiikalla, mikä ei ole huono ratkaisu, sillä se ei hidasta peliä lainkaan. Stadion-tausta

on hieman sekava, mutta onpa nurmella yksi mukava animaatiokin, niin ikään digitoitu. Ääniefektit ovat kelvollisia ja alkumusiikki on totuttua parempaa tietokonepelipoppia. PC-versio tarjoaa 256 väriä ja sulavaa parallaksiscrollausta.

Koska Oceanin näkemys urheilusta on katastrofaalinen, lie-
nee selvää, kumpaan peliin rahansa investoida, jos sporttia halajaa. Aivan kuten Carl Lewis nousi Barcelonan kisojen yleisurheilukuninkaaksi, nostaa Psygnosis profiliaan parin epäonnistuneen projektin jälkeen.

J & P. Piira

Psygnosis
Amiga, ST, PC
325,-
Amiga
512 Kt, tukee lisälevyasemaa
PC
Näyttö: VGA
Äänet: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: H, N
Testattu: Amiga, PC



Mustia uushatseja?

Toteutus

Videolta digitoidut suuret spritet toimivat yllättävän hyvin. Tasokkaan toteutuksen täydentävät funktionaaliset äänet.

Kynnys

Manuaaliin tutustuminen on ensimmäinen askel stadionille.

Yhteenvedo

Sekä Amigan että PC:n parhaita yleisurheilusimulaatioita.

86

VIIMEINEN

Painajainen ELM STREETILLÄ

Freddyn Kuolema

9700-
1960

Sinä voit itse varmistaa, että maailma pääsee lopullisesti eroon Freddy Kruegerista. Hautaamalla Freddyn ja vastaamalla oikein kysymyksiin voit voittaa **Freddy elokuvan** omaksesi. Riittääkö rohkeutesi, ovatko tietosi tallella?

Huom! -K16-

Vain näppäinpuhelimet.
5,80 / min. + ppm

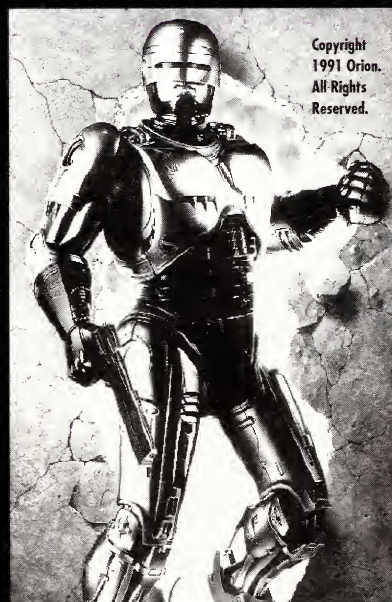


© New Lines Cinema 91

C'MON, PARTNER!

ROBOCOP

9700-4818



Copyright
1991 Orion.
All Rights
Reserved.

Suurkaupunki kuuhuu ja rikollisuus rehoittaa. Ainoan avun voivat tarjota Robocop ja hänen parinsa - Sinä! Auta Robocopia ratkaisemaan rikokset ja vastaa oikein kysymyksiin. Jos olet tarpeeksi hyvä, voitat Nintendo- uutuustuotteita. Vain näppäinpuhelimet.

(5,80 / min. + ppm)

-K16-



TSO Oy, PL 294, 00121 Helsinki.

Kukkia ja ampiaisia



Vaikka Amiga on periaatteessa suunniteltu hyviä räiskintäpelejä varten, ne ovat silti yllättävän harvassa. Keskinkertaisia muunnelmia aiheesta toki ilmestyy suhteellisen usein, mutta klassikot voi laskea melkein pä yhden käden sormilla. Apidya on saksalaisen Kaiko/PlayByten häpeilemättömän konsolivaikutteinen horisontaalivierittyvä shoot'em up.

Jo kotelossa hehkutetaan, ettei Apidyan pelaamisen jälkeen enää tarvita konsoleja. Latauskuvassa pelin nimi on kirjoitettu katakana-aakkosin. Tarinan kertova latausjakso on kuin suoraan japanilaisesta sarjakuvasta. Ennen pelin alkua ilmestyy hyvin Megadrive-vaikutteinen valintaruutu. Tekijäryhmä on halunnut luoda vaikutelman konsolipelistä Amigalla ja onnistuukin siinä varsin hyvin.

Jokaisella pelillä on tarinansa, niin tälläkin. Ikurin vaimo Yuri on pahan taikurin myrkyttämä. Ikuri muuttuu talismaninsa avulla taika-ampiaiseksi ja lähtee etsimään vasta-ainetta läpi viiden maailman. Aluksi lennetään peltöjen yli järvelle. Sieltä edetään jätteiden kansoittaman viemärin kautta R-Type-vaikutteiseen ihmeelliseen konevaiheeseen. Viimeisenä esteenä vaimon pelastamiselle on taikurin hirmuisimpien luomusten pesä, josta ei ole kuulemma kukaan palannut hengissä.

Jokainen maailma koostuu kolmesta vaiheesta, joiden jokaisen lopussa asustaa jälleen kerran pieni ja viaton tasonvartija. Alasammutut viholliset jättävät jälkeensä kukkia, joita ke-

räämällä saadaan uusia aseita ja muita kykyjä. Valinta tapahtuu peliruudun allaolevasta valikosta a la Nemesis. Tarjolla on kolme eri aselajia, joista jokaisen voi vahvistaa kolme kertaa. Hyönteisen vakiovarustukseen kuuluu myös R-Typestä tuttu "pidä tulituspäppäintä pohjassa ja lataa" -superase.

Pelin alun valintaruudussa (options) voidaan muun muassa valita neljä eri vaikeustasoa, joista tosin vain kahdessa vaikeimmassa pääsee myös viimeiseen maailmaan. Peliä voi pelata tavallisen ilotikun lisäksi kaikilla Megadrive-ohjaimilla. Aseet voi tosin sanoen aktivoida ilotikun nitkutoksen ja välilyöntinäppäimen lisäksi myös ns. toisella tulituspäppäimellä. Myös samanaikaiseen kaksinpeliin on mahdollisuus, tällöin toinen kontrolloi ampieisen ympärillä hyöriivää pienempää hyönteistä.

Teknisesti peli on lähes moitteeton. Pelialue peittää melkein koko kuvaruudun ja grafiikan päivitys on käytännössä kolikko/konsolipelitasoa. Hidastumi-

sia tapahtuu hyvin harvoin huolimatta siitä, että kuvaruutu on parhaimmillaan hyvinkin kansoitettu. Parallaksivieritys näytätty salaisissa bonuskentissä.

Taustagrafiikka on kaunista ja myös persoonallista varsinkin kahdessa ensimmäisessä maailmassa. Lentävät enemmän tai vähemmän tunnistettavissa olevat herhiläiset ovat pääosin hyvin animoituja ja värikkäitä. Musiikista ja ääniefekteistä vastaa Chris Huelsbäck, mikä takaa laadun lisäksi oman musiikkipalan jokaiseen pelin vaiheeseen. Jokaista niistä voi kuunnella myös erikseen pelin alun musiikkimenun kautta.

Tähän asti kaikki kuulostaa suorastaan loistavalta. Pelissä on kuitenkin omat puutteensa ja ärsyttävyytensä. Vaikka peli on sinänsä hyvinkin pelattava, ovat ensimmäiset pelikerrat täynnä yllättäviä äkkikuolemia. Taustagrafiikka on varsinkin toisessa maailmassa häiritsevän sekava ja aiheuttaa näkyvyyongelmia. Samoin vihreä heinäsiirikka näkyy huonosti vihreää ruohikkoa vasten. Toki väripaletti on rajallinen, mutta selkeyden tulisi silti pyrkiä.

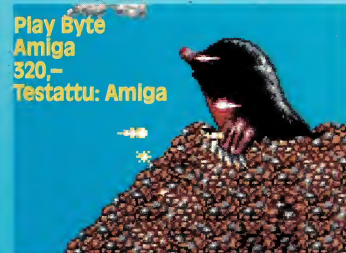
Apidya on myös melko vaikea peli huolimatta eri vaikeustasoista. Helpoin vaihtoehto (practise) olisi aloittelijalle taa-tusti riittävä, mutta tällöin saa pelata ainoastaan jokaisen vaiheen ensimmäisen kentän. Toki haastetta on oltava, mutta liian vaikea peli päättyy helposti ulko-opetteluksi. Tällöin pelinautinto ja pelattavuus laskevat. Peli antaa vain kolme jatkoyritystä,

mikä johtaa ensimmäisten maailmojen turhan taajaan uudelleen pelailuun.

Puolustukseksi on sanottava, ettei kuolema vie heti kaikkia aseita. Myös aiemmin kerätyt muut asysteemit pysyvät varastossa ja tulevat käyttöön kun käytössä ollut aseistus on menetetty. Suojan (shield) aktivoiminen myös sallii pienet virheet. Konsolipeleille ominaiset älypommit valitettavasti puuttuvat, eivätkä aseet/ammukset ole visuaalisesti yhtä tuhoavan oloisia kuin Apidyan esikuvissa.

Kaikesta huolimatta Apidya on paras Amigan shoot'em up todella pitkään aikaan ja osoittaa, että Amiga on osaavissa käsissä hyvä pelikone. Valitettavasti pelattavuuteen ei ole keskitytty aivan yhtä huolella kuin pehmeään vieritykseen.

Jurunen



Toteutus

Hyvä ohjelmointi, hyvä grafiikka ja hyvä musiikki.

Kynnys

Helppohan shoot'em upia on pelata, mutta vasta-aiheen löytäminen vaatii melkoista ilotikkukättä. Huolimatta säädettävästä vaikeustasosta voi suositella ainoastaan veteraaneille, mikä on sääli.

Yhteenveto

Jokaisen räiskintäpelin ystävän unelma (tai ainakin melkein). Project X:n kanssa kilpailee tämän hetken parhaan Amigan shoot'em upin tittelistä.

86



25

Pikkukyläidylli



Ei totisesti olisi mukavaa herätä ja todeta olevansa liikkeessä, pistävänhajuissa selässä, mutta niin onnettomaan tilanteeseen on sankarimme Dermot ajautunut. Palataanpa ajassa hieman taaksepäin.

Rauhaa rakastavan kuninkaan valtakunnan syrjäisimmässä kolkassa, Turnvalen kylässä, kapinoidaan. Kuningas valjastaa uskollisen ratsunsa ja nappaa sotajoukkonsa, joihin Dermot liittyy, mukaan. Kuten arvata saattaa, vastassa odottaa groteskeja hirviöitä manan mailta. Turpiin tulee ja rankasti. Tietysti sankari jää henkiin ja päätyy vain tyrmään, jotta voisi vapauttaa kuningaskunnan pahasta. Kaiken takana on (taas) nainen, kaunis ja huisin ilkeä velhotar Selena.

Luussa voi vaikka katsoa ikkunasta, mitä toisella puolella tapahtuu.

●● Vanha venäläinen sananlasku "Minne piru itse ei ehdi, sinne se lähettää naisen" mielessään Virgin Games yrittää vallankumousta LucasArtsin suvereenisti hallitsemaan seikkailupelirintamaan. Mutta luhistuuko yritys Virginin Waterlooksii?

Pelin henki

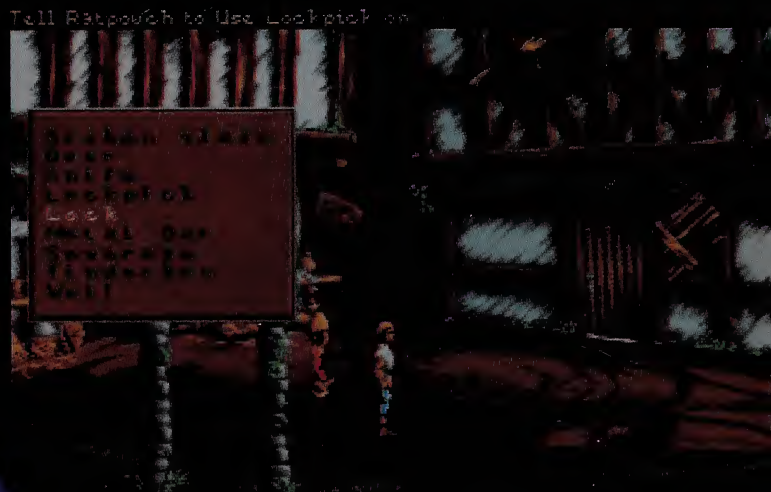
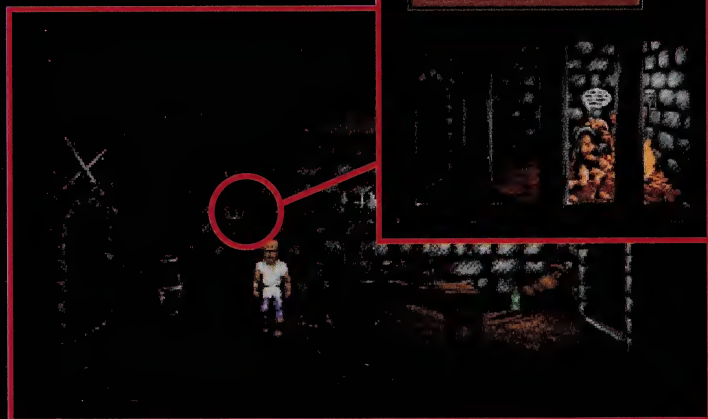
LucasArtsin luoma käyttäjäliittymä on niin joustava ja monipuolinen, että on vaikeata nyhjäistä yhtä tasokasta systeemiä tyhjästä. Revolution Software onkin hakenut apua kanaalin takaa ja adoptoinut ranskalaisen Delphinin peleistä tutun sys-

teemin pienin muutoksin. Ikonit ja vastaavat on jätetty sikseen. Hiiren vasemman korvan napsytys antaa kuvauksen pointeerin osoittamasta kohteesta ja oikeanpuoleinen tuo esiin toimintavaliikon, jonka käskyt riippuvat paikasta tai esineestä.

Kanssakäymisen seikkailun henkilöiden kesken hoituu perinteisesti valitsemalla

keskusteluvaihtoehtoista haluamansa. Valitettavasti Luresakaan ei ole saavutettu sen luokan realismia, että ihmiset reagoisivat toistuviin kysymyksiin kummastelemalla "tuotahan kysyt jo äsken!"

Seikkailupelikoneisto on pohjimmitaan siis perin tavanomainen, mutta yhden jipon Revolution Software on luomukseen kehittänyt. Dermot ei seikkaile yksin, sillä jo heti alussa hänen seuraansa lyötytty aloitteleva narri Ratpouch. Toki LucasArtsin uutukaisessa Indyläkin on aisapari, mutta Revolutionin "sidekick" on Dermotin uskollinen palvelija. Hänelle voidaan antaa käskyjä, jotka nuorukainen toteuttaa. Käskyt eivät rajoitu yksinkertaisiin mene ja tee -komentoihin vaan voidaan ketjuttaa pitkiksi ja monimutkaisiksi toimintasarjoiksi.



Synkät lavasteet

Ensimmäinen versio Luresta on syntynyt Atari ST:ssä. Jos edellisen koneen kapasiteetin suomaan palettiin lisätään toinen mokoma, pitäisi grafiikan myös näyttää 32-väriseltä. Mutta bonusvärit ovat muutamia hassuja pikseleitä huomaamattomissa paikoissa. Maisemat ovat sävytetty ehkä turhankin tummilla väreillä, mikä tekee Turnvalesta ympäristöineen paikoitellen liian synkän. Siitä huolimatta ovat taustamaisemat mukavasti työstettyjä. Kokonaisvaikutelmaa haittaa hieman skrollauksen puuttuminen. Jokainen paikka on yksittäinen kuva, mitä pahentavat raskaat lataustuot jokaisen ruudun vaihdon välissä.

Turnvalen asukkaat sekä Ratpouch ovat mukavasti piirrettyjä ja animoituja, mutta sankarimme kävelee hitaasti, reidet tiivisti yhteen painettuina ja selkä jäykkänä ikään kuin hänen peräsuolensa olisi tehnyt tenät. Introssa on muutama sinänsä oivallinen graafinen idea, mutta niitä on käytetty turhan varovaisesti. Musiikki on mielikuvituksetonta ja pelin äänitausta melko vaatimaton.

Liiankin kuuliainen

Aisaparin käyttö on tervetullutta ja Diermotin ja Ratpouchin välinen vuorovaikutus on tärkeä osa seikkailua, mutta ei kelpaa uudeksi innovaatioksi ilman pientä hiomista.

Nuorukainen tulkitsee käskyitä verbijärjestyksessä, eikä esikäsittelle sitä ennen toimintoa. Esimerkiksi aloitettuaan suorittaa komentosarjaa "Mene kauppaan ja anna metallitanko kauppiaille ja sitten suunnista linnan muurille ja täytä pullo lähteessä, minkä jälkeen anna kolikot kulkurille ja palaa mark-

kinapaikalle", Ratpouch palaa-kin kesken takaisin ja kertoo, että pullo on särkynyt. Huomattavasti hohdokkaampaa olisi ollut ohjelmoida Ratpouch "oivaltaamaan" asia heti.

Kauniit ja rohkeat

Ohjelmoijat lupasivat pelimaailman interaktiivisuuteen ennennäkemätöntä realismia. Muiden hahmojen piti olla pieniä ajattelevia yksilöitä, jotka suorittavat omia askareitaan pelaajasta riippumatta. Periaatteessa asia on näin ja kylän asukkaiden keskinäinen keskustelu herättääkin aluksi ihastusta, mutta kuva hieman rapistuu, kun huomaa heidän toistavan samoja asioita.

Ihmisten tuli suhtautua Diermotiin hieman varauksellisesti, jos tämä tekisi jotakin pahennusta herättävää. Totuus on, että "suuttumus" kestää juuri niin kauan, kunnes avataan uusi keskustelu loukatun yksilön kanssa. Kaikki tämä ei täysin vastaa sitä realismia, jota ohjelmointiimi kutsuu ko-measti virtuaaliseksi teatteriksi, mutta on silti murtautumista perinteisestä kaavasta, jossa pelin henkilöt oleskelevat koko seikkailun vain tietyissä paikoissa.

Hahmot todellakin suorittavat omia askareitaan, vaeltelevat paikasta paikkaan ja ovat varustettuja riittävällä tekoälyllä. Esimerkiksi jos Diermot murtautuu asiattomiin paikkoihin ja unohtaa sulkea oven takanaan, se, huomaa ko Skorl-vartija asian, riippuu siitä,

kiinnittääkö otus ohi kävellessään huomiota avonaiseen oven vai ei. Huomattavasti realistisempaa kuin muiden seikkailupelien ennaltaohjelmoitu paikoissa liian kauan viipyminen ja sen seuraus. Ja jos Skorl oven huomaa, ryntää se sisälle ja iskee Diermotin kuoliaaksi. Sankari ei näes kuulu immortal-kerhoon.

Ei hullumpaa, mutta...

Luren täysin hiiriohjattu käyttöjäljittymä on osittain puutteellinen, mikä rajoittaa tekemisen vapautta. Kannettavien esineiden manipulointi keskenään, mitä on totuttu pitämään yhtenä seikkailupelien peruskivistä, ei ole mahdollista. Esineitä voi käyttää vain taustoihin ja kullekin on varattu yksi käyttötarkoitus koko seikkailussa. Toki näin on lähes kaikissa seikkailupeleissä, mutta Luren realismia tavoittelevassa systeemissä puutteet tuntuvat korostuvan.

Myös vuorovaikutussysteemissä on muutamia kömpelyyksiä. Esimerkiksi jos selvästi erottaa grafiikassa tynnyrissä töröttävän tapin, ei sitä voi operoida, ellei ole tutkinut koko tynnyriä ensin, jolloin saa "tietää", että tynnyrissä on tappi! Vaikka Lure on graafinen

seikkailupeli, on siinä tekstipeli-elementtejäkin. Tapahtumat kuvataan tekstinä, joka yksinkertaisesti korvaa puuttuvan animaation.

Brittilehdistö on noteerannut Luren lähes Monkey Island 2:n veroiseksi seikkailuksi, mutta moinen kunnia on Revolutionin yritykselle liian mairittelevaa. Toisaalta LucasArtsin epätodellisen vaihtoehtomaailman ja Luren näennäisrealistisen todellisuuden vertailu keskenään ei ole reilua. Kumpikin palvelee omia tarkoituksiaan hyvin, joskin ensin mainittu sopii tietokonepeleille ehkä paremmin.

Jenkit koodaavat pelinsä PC-mielessä, jolloin Amiga-käänökset jäävät lähes poikkeuksetta vähemmälle huomiolle. Tämän tähden amigistit odottivat melkoisen paljon Viittelijätären houkutukselta. Valitettavasti virtuaalinen teatteri ei täysin vastaa korkeita odotuksia, mutta siitä huolimatta tarjoaa mukavia tuokioita ja riittävästi haastetta ja tunnelmaa yhdelle jos toisellekin.

J & P. Piira

Virgin Games
Amiga, ST, PC
325,-
Amiga 1 Mt, tukee lisälevyasemaa
Testattu: Amiga

Toteutus

Synkistä sävyistä huolimatta visuaalisesti kelvollista, mutta ääniefektit eivät auta tunnelman luomisessa.

Kynnys

Systeemin oppii nopeasti, kunhan muistaa lukaista ohjekirjan. Englantia on hallittava.

Yhteenveto

Brittien isku jenkkirintamaan ei ole huono, mutta kaatuu muutamaan harmittavaan ja ehkä ajattelemtomaankin kömpelyyteen.

84

Dojo DAN

Pyjamat päällä potkimaan

Toimintapeliin ryöpy Amigalle sen kun jatkuu. Pelikuvioissa hieman outo, paremmin Amosista tunnettu EuroPress (ex-Mandarin) ei monta peliä ole julkaissut, joten automaattisesti oletin kyseessä olevan mainostarkoituksessa julkaistun Amos-pelin. Paketista paljastui kuitenkin ihan täysiverinen kohellus.

Dojo Dan kuuluu hyppi-monota-kerää bonuksia -kastiin, jossa varsin merkittävä kriteeri on pelin ulkoasu. Tässä suhteessa Dojo Danin ei tarvitse hävetä. Grafiikka on melko hyvin piirrettyä ja pienet yksityiskohdat, kuten tomon pöliseminen Danin jaloissa ja hänen pukunsa lepattaminen putoamisen aikana piristävät pelin yleisilmettä. Itse Dan ylisuurine sinisine silmineen ei kuitenkaan herätä suuria sympatioita.

Musiikki on hyvälaatuista, hieman itämaisvaikutteista melodista lurittelua, joten ääniruuvit tulee kierrettyä liiankin kovalle ja kerrostaloympäristössä yöllä pelatessa häätöuhka kasvaa eksponentiaalisesti.

Pelialue on jaettu viiteen "maailmaan", joista jokainen jakautuu neljään kantoniin. Kantoniit, tuttavallisemmin kentät, scrollailevat joka suuntaan paljastaen kattavan valikoiman bonuksia ja hirviöitä. Danin potkiessa ja hutkiessa ötököitä lentee näistä Yin & Yang -symboleja.

Symboleista saa sitten lisää iskutehoa. Omaperäistä, eikö? Salaisia huoneitakin löytyy, jos malttaa odotella sopivissa paikoissa teleportterin ilmestymistä. Jokaisen kantonin lopussa odottaa suurempi loppuhirviö, jonka listimisestä palkitaan oikealla bonusryöpyllä.

Kantoniit saa pelata läpi haluamassaan järjestyksessä, joten pelin ei ole pakko olla joka kerralla samanlainen. Aina yhden

pelatun maailman jälkeen on mahdollisuus tallentaa pelitilanne. Tilanteentallennus toimii myös psykologisen innoittajana, sillä pelin selvittäminen ei tunnu täysin mahdottomalta, kun uusintamahdollisuus on olemassa.

Latausajat ovat inhimilliset eikä levyjä tarvitse vaihdella lisälevarin kanssa. Erittäin positiivinen piirre näinä megoittain muistia ja levytilaa syövien pelien aikoina.

Mieleen herää tietenkin kysymys, MIKSI täytyy tappaa kaspain spritejä. Onhan tappamiselle tietokoneympäristössäkin aina jokin oikeutus löydettävä. Varsin ontuvan selityksen mukaan kerran vuodessa, Banzarin maassa, kokoontuvat itämaisten taistelulajien noviisit monipäiväiseen matsiin, jossa seulotaan esiin pyjamamiehistä parhain. Mestari saa sitten kyseenalaisen kunnian tapattaa it-

sensä epätoivoisessa yrityksessä vapauttaa viattomia Banzarin asukkaita Kaiken Pahan Kuninga Valrogin ja hänen kätyreidensä kynsistä. Taustatarina on siis varsinainen verbaalitaiteilun mestariteos, mutta eihän juoni ole tärkeintä toimintapelissä, vaan pelattavuus.

Ja tässä on menty pahasti metsään. Hengissäselviämisestä ei ole suuria toiveita, koska vihollisia hyökyy joka puolelta esiin liian hätäiseen tahtiin. Toki edistymistä tapahtuu joka pelillä hieman, mutta silti vaikeustaso on pingotettu aivan liian ylös. Muutamassa kohdassa on vain yksi mahdollisuus päästä eteenpäin, ja kun sen missaa, on itsäri ainoa vaihtoehto.

Toinen moittimisen aihe löytyy ohjauksesta, sillä se ei ole niin hyvä kuin se voisi olla. Irroitettaessa ote tikusta Dan sutii vielä pienen matkaa, ja usein samalla tipauttaa itsensä laa-

vaan, liekkeihin tai muuhun kuolettavaan. Lisäharmia aiheutuu vielä patun lyhyistä raajoista – ennen kuin potkuissa ja lyönneissä on tehoa, on taaperretta-va melkein vihulaisten syliin. Lisäksi ohjelman törmäyksentar- kistusrutiini on ankara – usein selvästi ohi lentävä nuoli/ököö mukamas osuu.

Loppujen lopuksi Dojo Danista jäi epävarma olo. Peli ei toisaalta tarjoa mitään uutta ja puolen tunnin pelisessio aiheuttaa useimmiten raivokohtauksen, mutta toisaalta taas grafiikka ja äänet ovat kohdallaan, eli pitkäpinnaisille toimintapeliin ystäville suht' hyvä ostos, jonka kanssa ainakin tekemistä pitäisi riittää pitkäksi aikaa.

K. Veijalainen

EuroPress Software
Amiga
320,-

Vaatii 1 Mt, ei saa kiintolevyille.
Tukee kahta levyasemaa.
Testattu: Amiga

Toteutus

Hyvä käyttäjäystävällisyys ja kivat musiikit. Scrollaus voisi olla aavistuksen pehmeämpi.

Kynnys

Lupaava peli mokattu liialla vaikeudella.

Yhteen veto

Tämäntyyppinen peli vaatisi jonkin erikoisuuden ollakseen kiinnostava. Kannattaa kuitenkin kokeilla.

73





Machosankari maailmalla

Perusvikana vanhoissa laserlevypeleissä on se, että käyttäjällä on niin mahdollottoman vähän mahdollisuuksia vaikuttaa pelin kulkuun. Käytännössä pelaaminen on piirrosanimaation katselua, joiden tietyssä kohdissa pitää suorittaa määrätty ohjausliike. Pelien ratkaisuohteetkin ovat vasemmalle-oikealle-nappia-vasemmalle-tyylisiä. Kaiken kaikkiaan vanhat animaatiopelit ovat tappavan tylsiä, joskin varsin näyttävän näköisiä.

Guy spyta katsellessa tulee helposti mieleen, että kyseessä on samaan kaavaan valettu piirrospelejä. Onneksi sentään näin ei ole. Oma hahmo pystyy ohjaamaan kohtalaisen vapaasti vaikka rajoittunut liikkuminen silti on.

Ammuskelua Alpeilla

Piirrosanimaation juonena on pysäyttää paha parooni, jolla on maailmanlopun kristallit hallussaan. Käytännössä peli on yhtä ajojahtia, aina Alpeilta Perun viidakkoihin.

Ensiksi tapellaan Berliinin rautatieasemalla Operation Wolf-tyylisesti. Kun tarpeeksi vihollisia on purrut betonilattiaa, loikataan junaan, joka kiidättää Guyn Alpeille hiihtohissiin. Edellinen vaunu on täynnä ma(r)xisteja, joiden päät on pidettävä matalana, etteivät nämä onnistu heittämään dynamiittia Guyn vaunuun.

Vauhdikkaan matkan jälkeen Guy ryntää alppimajaan, jonne von Max on jättänyt apulaisensa Olgan. Guy ei herrasmiehenä lyö naista, vaan joutuu väistelemään tämän iskuja. Livahdettuaan Olgan ohi Guy nappaa mat-

kaansa sukset ja lykkii lylyä vuorelta alas. Valitettavasti liian myöhään – von Max on ehtinyt lentokentälle ja suuntaa kohti Egyptissä sijaisevaa piilopaikkaansa.

Autiomaan armoilla

Guy seuraa paroonia omalla pienkoneellaan ja laskeutuu pyramidin sisäänkäynnin eteen. Hetken harhailtuaan hän kohtaa muumion, ikivanhan vartijan, jonka von Max on jättänyt taakseen. Koska pistooli ei sovi egyptiläiseen imagoon, on Guy varustautunut vain lyhyellä miekalla. Muumio paloitellaan käärinliinoiksi ja matka jatkuu jälleen eteenpäin.

Toinen este on pyramidin keskustassa majaileva henkiinherätetty velho. Taikuri mäiskii Guyta salamoillaan ja jälkimmäinen tekee parhaansa väistelläkseen niitä.

Viimeisenä ulospääsyn esteenä on lauma vartijoita, joihin tepsii vain kylmä teräs. Heistä selviytyttyään on edessä matka Etelä-Amerikkaan, jossa Guyn naispuolinen apulainen kaapataan. Matka jatkuu vielä pitkälle eteenpäin, aina Perun inkatemppeliin, jossa von Max pysäytetään lopullisesti ja maailma voi huokaista helpotuksesta.

Vaihtelevat vaiheet

Kaikkien eri vaiheiden ohjaus onnistuu mitä mainioimmin näppäimistöllä, vaikka peli tukee myös tikkuja. Guy reagoi näppäimen painalluksiin ripeästi ja suorittaa liikkeitä mukavan nopeasti. Pelattavuudessa ei ole ongelmia, vaikka manuaalista onkin hyvä katsoa miten kukin liike vaikuttaa kussakin vaihees-

● ● Kanadalainen Readysoft on tunnettu lähinnä vanhojen laserlevypelien kääntämisestä tietokoneille. Yhtiön tunnetuimpia tuotoksia ovat Dragon's Lair ja Space Ace sekä näiden jatko-osat.

Guy Spy on juuri sitä, mitä piirrospelejä tulee ollakin – vapaa. Vaikeustaso on kohdallaan ja grafiikka & animaatio ovat täysin riittäviä. Kaiken kaikkiaan melko hyvä peli niille, joilla on pitkä pinna.

Ossi Mäntylähti

Readysoft
PC, Amiga, ST
PC
350,-
Näyttö: VGA, EGA, CGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland,
Pro Audio Spectrum
Ohjaukset: N, J
Muuta: Kiintolevytilaa 3 megaa
Amiga
350,-
512 kt, tukee lisälevyasemaa
Testattu: 486 VGA SB



Toteutus

Äänissä ei ole valittamista, pelattavuus on kohdallaan ja grafiikka täyttää tarpeensa.

Kynnys

Melko vaikea.

Yhteenveto

Juuri sitä, mitä laserpelien pitäisi olla.

84



Dirk the Daringin jalanjäljillä

Peleiksi kutsuttujen grafiikkademojen jälkeen Readysoft on mielestään valmis kattavampaan interaktiivisuuteen. Valitettavasti yhtiön käsitys vuorovaikutteisuudesta pysyy yhä suurin piirtein laserkolikkopeleille uskollisena. Edistystä on tapahtunut sen verran, että sankaria voi peräti liikuttaa(!) joystickilla yksiruutuisissa skenaarioissa, jolloin suuri, hitaasti ja huonosti animoitu agentin möhkäle siirtää paikkaansa ruudussa.

Hataran konseptin grafiikkatyö on pyritty pitämään aikaisemmille Readysoftin tekeille uskollisena, vaikka pelillä ei ole mitään tekemistä Don Bluthin tuottamien animaatioiden kanssa. Taustagrafiikka on 16-värisiksi kovin keskitasoisia. Harvat ääniefektit ovat laiskoja ja musiikki monotoonista, teknisesti huonoa tunkkaista vingutusta.

Vaappuva ja hidas animaatio on omiaan tuhoamaan muutenkin jähmeän pelattavuuden. Hyvä esimerkki on jo pelin ensimmäinen taso, onneton Op Woof-klooni, jossa rynkyn tähtäin liikkuu vaakatasolla 30:n ja pystysuunnassa 10 pikselin harppauksin. Muut skenaarit toistavat kaavaa, joissa Guy taistelee ruuduissa minkä milloinkin kanssa, tahmeasti kuin tervaan juuttunut täi. Lisäksi tasot ovat sääliäntävän epäloogisia. Millä perusteella nuori ja vetreä Guy ei pärjää nopeudessa 250-kiloiselle matamille?

Guy Spyssa on tallennusmahdollisuus, mutta siitä ei ole hyötyä, sillä ainakin testiversiossa pelit jäivät, jos erehtyi lataamaan tallennetun tilanteen. Ryöstöhinnalla varustettu 13:n epäpelattavan skenaarion paketti ei tarjoa viihdettä ja haastetta nimeksikään. Sulje kukkarosi nyörit ja etsi tämän lehden sivuilta parempi rahan vastine.

J & P. Piira

Testattu: Amiga

58



Ennen Beholderia...

Dungeon Master

●● Se tuli! Vain viisi vuotta on legendaarinen ST:n peli Dungeon Master tehnyt matkaa PC:lle. Miten vuonna -87 päivänvalon nähnyt peli pärjää tämän päivän kovissa koitoksissa?

Velho Theron yritti irroittaa Voimakiven, mutta hastusti kävi. Pieleen mennyt yritys jakoi hänet kahtia, hyvään ja pahaan puoliskoon, joista jälkimmäinen muutti Theronin linnan kellarit hirviöiden kansoittamaksi kuolemanloukuksi. Sinä olet velhon oppipoika, joka johdattaa neljää kuolleista herätettyä sankaria etsimään Tulisauvaa ja Voimakiveä, yhdistämään Theronin puoliskot ja täten siis pelastamaan maailman.

Sapelia suolistoon

Jos Dungeon Masterin jotakin kohtaa olisi pitänyt virittää niin taistelua, joka on graafisesti varsin noloa. On se kuitenkin kehittyneempää kuin vaikka Eye of Beholderissa, sillä Dungeon Masterissa on sentään useampi iskutyylä. Ruputaistelija saattaa venyä pelkkään mätkäisyyn, pitemmälle ehtinyt barbaari osaa samalla aseella jo tulla raivohulluksi.

Taistelu ei tahmaa, joskaan ei myöskään tarjoa mitään nastoja graafisia elämyksiäkään, kuten silmin todistettavaa osumista hirviöön. Kuolevat hirviöt häviävät pölytuprahduksena, mikä on kuitenkin parempaa kuin tyhjään häviäminen.

Hirviöt on viritetty varsin sopiviksi, sillä helposti mätkittävät räpäpäleet on kaikki koottu aloitustasolle, ja sen jälkeen saakin tehdä töitä eikä vain monotonisesti lahdata isoja laumoja.

Purppuramadot ja Kaosritarit esimerkiksi vetelisivät yksin koko AD&D-hirviöpopulaation.

Tulipalloa turpaan

Aloitteleva velhonplanttu on hetimitteessä, sillä tuttuja ja turvallisten loitsulistojen asemasta häntä odottavat oudot riimut. Manuaali vain kuvailee riimujen yleistä höpöhöpövaikutusta, joten pelaajan on joko itse keksittävä loitsut tai odotettava, että peli tarjoaa kääron, jossa kaava kerrotaan.

Loitsu muodostetaan valitsemalla ensin voimakkuusriimu, sitten yhdestä kolmeen varsinaista vaikuttajariimua ja kun loitsu on valmis, se heitetään napauttamalla loitsukerättä. Mikäli onni potkii ja hahmon taso riittää, loitsu myös onnistuu. Osa loitsuista on taikajuomia, jolloin kädessä pitää olla tyhjä pullo.

Loitsujen polttoaine on Mana, hahmojen oma taikaenergia. Mana palautuu hiljakseen, mut-

ta kannattaa silti harjoitella myös wanhakaan kunnon "metallia sisuksiin" -tekniikkaa, sillä tulipallojen varassa eteneville tulee ennenkin tai myöhemmin pahoja ongelmia.

Taikasysteemi on edelleen alansa valio ja voittaa ainakin kaikki tylsät listat. Se päihittää käyttömukavuudessa jopa Underworldin.

Oppi kaaoksen kaataa

Dungeon Masterissa hahmot kehittyvät kuten elävässä elämässä: harjoittelemalla. Miekkaa heiluttamalla kasvaa soturikunto, aseettomalla lähitaistelulla ja heittoaseilla tai jousipysälyillä lisääntyy ninjaitaito ja luonnollisesti loitsimalla lisääntyvät sekä velhous että pappius. Ainoastaan tekevä sankari saa kokemusta, joten siipeily ei onnistu. Kokemuspisteitä ei muuten näy missään.

Typeriä, keinotekoisia rajoituksia ei ole, eikä itse asiassa edes varsinaisia sitovia luokkia. Kuka tahansa kehittyvä velhona heittämillä loitsuja, ja "velhona" aloittava oppii heiluttamaan tapporautaa siinä kuin muutkin.

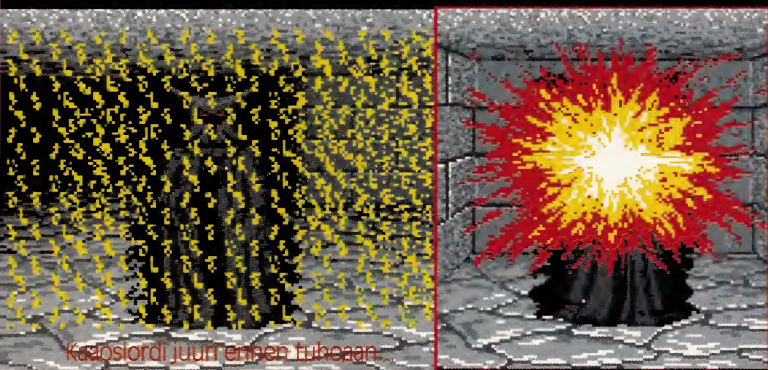
Systeemi on niin looginen ja luonnollinen, että ihmetyttää, miksei sitä käytetä useammassa pelissä.

Missä värit?

Peliympäristö on alansa huippu: hirviöt voi tiputtaa lattialuukuista (Beholder II:ssa hirviöt nähtävästi osasivat levitoida) ja ovia voi käyttää giljotiineina. Käyttöliittymä toimii notkeasti. Ehdottomin tunnelmanluoja on valaistus, joka soihdun tai loitsun hiipuessa lähestyy pikimusta. Ja pimyydestä kuuluvat lähestyvät askeleet...

Kun ottaa huomioon, kuinka monta vuotta PC-versio on tehnyt matkaa, grafiikka hämmästyttää: se on nimittäin suora kopio ST/Amiga-versioista kuudellatoista värillä ilman minkään näköisiä kohennuksia eikä pärjää esteettisesti esimerkiksi Eye of Beholderille. Mutta nämä 16 väriä on sentään erinomaisesti käytetty: runsas esineistö on selkeästi tunnistettavissa ja





muutenkin vähäisistä väreistä on revitty kaikki irti. Hirviöiden animointi on kuitenkin vähän puutteelliseen puoleista nykyisilmän katsottuna.

Äänipuoli koostuu hirviöiden askelista ja muista samplatuista efekteistä ja toimii erinomaisesti. Ainoa töppi on lopussa: Amiga-versiossa muun muassa lohikäärmeen askeleet ovat kumeita tömähdyksiä, PC:ssä kuulostaa siltä kun balettitanssi- ja Nurejev yrittäisi salaa hissutella jääkaapille.

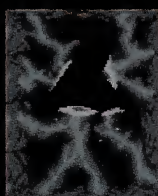
Pelillisiiä eroja ST/Amiga-versioon on vain muutama: hahmo voi "koputtaa" seinää kokeillaakseen josko se on aito vaiko illuusio ja kun pelin on pelannut läpi, palkitaan pelaaja sentään kivalla, mutta karulla animaatiossa (joka vie lähes 500 kiloa koko pelin vaatimasta 1,2 me-

gativusta.)

Jo viisi kertaa aiemmin DM:n läpipelanneena minun piti vain muutaman tason verran tsekata onko eroja, mutta FTL voitti ja pelasin sen yksin tein läpi. Ja näin on marjat: arkkivaari Dungeon Master saa edelleenkin jäljittelijänsä häpeään.

Nnirvi

Psygnosis/FTL
350,-
PC, Amiga, ST
Grafiikka: VGA, EGA
Äänet: AdLib, SoundBlaster, Sound Source
Ohjaus: N, H, J
Testattu: PC (ja Amiga, ST silloin joskus)



Tuore käännynnäinen törttöilee

Olen jo vuosia ihmetellyt, mikä saa Nikon kehumaan maailman parhaaksi peliksi jotain 80-luvun ST-peliä, kun kerran on tarjolla Eye of Beholderit sun muut. FTL julkaisi viimeinkin Dungeon Masterin PC-käännöksen ja johan sytytti.

Vaikka pelin grafiikka on nykystandardien mukaan melkoisen karheaa, kompensoi muu toteutus tämän pikkuseikan. Olen samaa mieltä kanssa kokemus- ja taikajärjestelmästä (vaikka kyllä ne kokemuspisteet voisivat olla näkyvissä), samoin kuin pelin imusta. Taistelut ovat sopivan vaativia, sokkelot mukavan kompakteja ja ongelmia ratkaistaessa joutuu vaivaamaan päätään.

Ikäviin puoliin taasen kuuluu ruualla kiduttaminen. Ei ole kivaa kolota kymmentä kerrosta, kuolla nälkään ja aloittaa koko homma alusta. (Mopo! Veteraaneilla on ruokaa liikaa -toim.huom.) Toinen ikävä piirre on se, että salateitä etsiessään pää-seinäänmenetelmällä tuottaa pitemmän päälle ruhjeita otsaan. Toki hiirellä koputtelemallakin pärjää, mutta minähän olen AD&D-ihminen. Kolmas taasen on loppuanimaatio, joka on melkoisen onneton.

Valoeffektistä taasen olen eri mieltä: maagisella valolla pärjää hyvin pitkälle, eikä esmes soihtuja tarvitse mihinkään. Helpommalla olisi päässyt unohtamalla koko jutun, mutta kiusa se on pienikin kiusa...

Karkean ulkokuoren alta löytyy todellinen Tuhkimo. Vielä kun Prinssi Uljas toisi 256 väriä Kaaoksen vastaiskuun...



91

Ossi Mäntylähti

PS. Pelasin läpi neljässä päivässä ilman toimituksen vinkkejä. Olen vihdoin mies.

Amiga/ST

Toteutus

Kyllä grafiikan olisi saanut tehdä uusiksi isommalla paletilla. Hyvät efektit.

Kynns

Ensimmäiset tasot ikään kuin opettavat pelaamaan, mitä edemmäs mennään sen enemmän hiki kirpoaa. Helpo omaksua kuitenkin.

Yhteenveto

Klassinen luolaseikkailu, joka on edelleen yhtä tuore kuin ilmestyessään. Pakko-ostos.

Psygnosis uudelleenjulkaisee syyskuun lopuolla myös vanhat Amiga/ST-versiot, ja mikä parasta, yhdessä pirullisen jatko-osan Chaos Strikes Back kanssa. Mikäli nämä helmet eivät hyllystä löydy, niin kipin kapin kauppaan.

Amiga vaati megaisen vehkeen, ST ei, mutta on se sitten sitten vähän karumpikin.





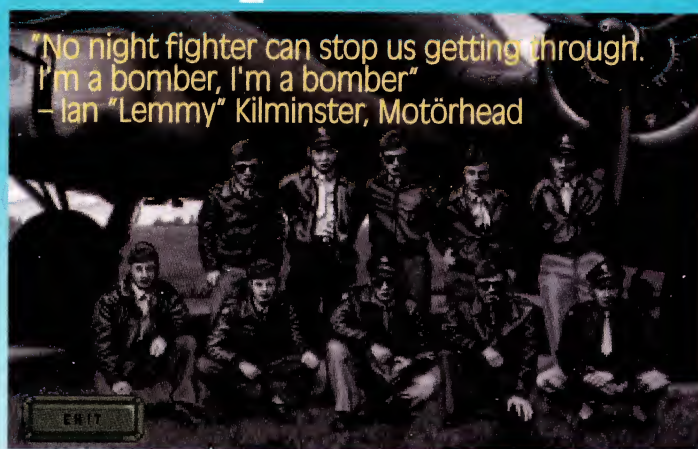
Kun taivas putoaa niskaan

B-17G Flying Fortress on toisen maailmansodan ehkä maineikkain raskas pommikone, johon on jo kevyesti tutustuttu Secret Weapons of Luftwaffessa. Nyt Vektor Grafix omistaa kokonaisen simulaattorin pommikuormien kuljetukselle. Vectorin edellinen simuhan oli mainio joskin vaikea Shuttle, ja sen jälkeä löytyy kyllä uutu-kaisestakin.

B-17 bilkalsesti

MicroProsen B-17 pähkinänkuoressa menee jokseenkin näin: kone nousee Englannista ja liittyttään muodostelmaan aloittaa matkansa kohti kohdealuetta. Matkalla kiusaavat saksalaiset hävittäjät ja ilmatorjuntatykit. Sen varalta, että pääkohteen pommittaminen on syystä tai toisesta mahdoton, on ryhmällä myös varamaali. Kun pommit on saatu kohteeseensa, palataan takaisin tukikohtaan. Tavoite on pysyä hengissä 25 tehtävää, jonka jälkeen sota sen miehistön kohdalta on ohi ja he pääsevät kotiin kyselemään, että kenenkäs lapsia nämä kolme ovat?

Onneksi B-17 ei ole niin standardikamaa kuin saattaisi luulla, vaan sisältää ilmiöistä harvinaisimman: Upouuden Idean. Ja mielenkiintoista on, että lentosimulaattoriksi itse lentäminen on täysin taka-alalla (varsinkin kun tietokone pysyy paljon paremmin muodostelman mukana). Hyvä onkin, sillä siinä on eniten naputtamista.



Miehistöön vipinää

B-17:n uusi idea on miehistön ympäätäminen mukaan. Pommikoneen miehistöön kuuluu 10 miestä: pommittaja, navigaattori, pilotti ja varapilotti, korjausmies/yläampuja, radio-operaattori, ala-ampuja, kaksi sivuampujaa ja taka-ampuja. Osalla on vielä lisänakkejakin, esimerkiksi pommittaja ja navigaattori miehittävät keulan konekiväärit. Jokaisella miehistön jäsenellä on

nimen ja sotilasarvon lisäksi vielä viisi taitoa: lentäminen, ampuminen, pommittaminen, korjaaminen ja ensiapu. Miehistön taidot kasvavat onnistuneen tehtävän jälkeen.

Selvitetään asiaa esimerkillä: Saksan yläpuolella viisi Focke-Wulfia iskee muodostelmaan. Lyijy lentää ja B-17 saa pahoja vauroita. Taka-ampuja haavoituu, pommiluukun hydraulikka siirtyy ajasta ikuisuuteen ja ala-ampumot jumiutuu. Varapilotti

tietää eniten lääketieteestä, joten hän lähtee antamaan ensiapua taka-ampujalle. Radiomies aloittaa ala-ampumot korjausyritykset ja toinen kylki-KK-miehistä saa siirron taka-ampumoon tajuuttoman miehen tilalle. Ja kohdetta lähestyttäessä joku saa mennä käsin avamaan pommiluukut ja tiputtamaan metallimunat saksalaisiin oluttupiin, lelukauppihin ja muihin sotilas-kohteisiin. Paluumatkalla voi vielä syttyä esimerkiksi tulipalo, jota jonkun täytyy mennä sammuttamaan. Haavoittuneet miehistönjäsenet ovat toipumassa pitkän aikaa, sairasloman ajaksi tilalle tulee heikompi tasoinen täydennysmies.

Tämä miehistönräpläysoptio antaa Flying Fortressille aivan oman, suorastaan roolipelimäisen ilmeensä. Kun B-17 muutenkin on varsin yksityiskohtainen, muodostuu joka lennosta itse asiassa seikkailu. Lisämielenkiintoa tulee siitä, että koneeseen saa ihan itse valita keulakuvan ja kirjoittaa nimeksi vaikka mitä. Myös pudotukset ja pommitukset ilmaantuvat koneen kylkiin.



Pitkä matka Berliiniin

Voinette kuvitella, kuinka kauan potkurein varustettu pommikone lentää Saksaan ja takaisin. Kaksinumeroiset tuntilukemat on Vektor Grafix kiertänyt sekä nopeutetulla ajalla, jolloin peli kulkee viisi kertaa nopeammin, että "aikahypyillä", jota voi säätää minuutista tuntiin. Aikahyppy katkeaa automaattisesti, kun jotain tapahtuu.

Onneksi kone toimii varsin pitkälle tietokoneen ohjauksessa. No, ainakin nousee, lentää ja ampuu. Käytännössä pelaaja saa kyllä vähän väliä riistää kontrolia tietokoneelta. Esimerkiksi pommittaminen täytyy suorittaa itse (vaikka maunuska väittää, että tietokone osaa pommittaa, olen vankasti eri mieltä). Sitä paitsi manuaalisesta toiminnasta palkitaan aivan eri asteikolla.

Miehistön jäsenet tiedottavat sisäradiolla tavallisuudesta poikkeavasta toiminnasta, niin kuin palavista moottoreista ja rettelöimään tulevista saksalaisista. Muille koneille voi myös lähettää viestejä, mutta nämä eivät paljoa löpise. Radioliikenteeseen olisi saanut kyllä panostaa.

Pikkuhienouksia

Flying Fortnessissa on muutama mukava pikkuhienous. Kone esimerkiksi harhailee reitiltään, ja pelaaja joutuu maaston mukaan päivittämään koneen aseman.

Erikoisesti säväytti se, että hätätapauksessa, jos moottoreiden sammutusjärjestelmä on jostain syystä pois pelistä, voi yrittää jyrkällä syöksyllä puhalttaa moottorit sammuksiin (a la Memphis Belle).

Pikkuhuonouksiakin on. Miehistönhallinta voisi sujua ergonomisemminkin, nyt joutuu hääsäämään hiiren ja näppäimistön kanssa. Vektor Grafix olisi myös saanut enemmän kompensoida tietokoneen vajavuuksia tosimaailman esittämisessä.

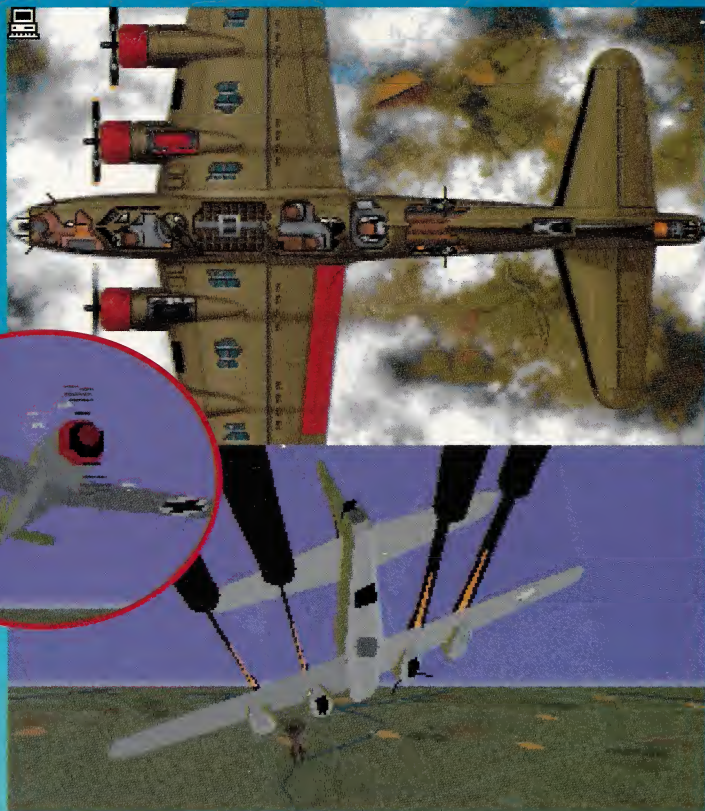
Isohuonouksia

Suuresti rakastamaani kamppanjamoodia ei ole, mutta ei peli sitä itse asiassa vaadikaan, pää-

paino on miehistön selviämislä läpi sodan. Sitten varsinaisiin lapsuksiin.

Näin yksityiskohtaisessa simussa oudoksuttaa näkymättömät saattohävittäjät: niitä on mutteivat ne näy. Saattohävittäjien mukanaolo tarkoittaa vain, että osa saksalaishävittäjistä ei pääse pommikoneille asti.

Haittaavia ongelmia B-17:ssä on kolme. Pienin on maalien löytämisen ylikuonnollisen vaikeus: maasto kun on täynnä samannäköisiä vektoripläntejä, ja jos navigoinnissa on hutiloitunut, saattavat pommit pudota kymmeniä kilometrejä pieleen. Toinen ongelma on se, että tuulilasi ja mittarit ovat turhaan eri ruuduissa, mistä on rutkasti ongelmia laskeutumisen aikana. Kolmas ongelma liittyy näihin



Osuminen on vaikeaa, muttei mahdotonta.

kahteen: myös lentokenttä on ääretömän helppo hukata. Ja kun ponnahtaa karttaan ottamaan suuntimaa, tietokone ottaa koneen hallintaansa ja alkaa lentää jonnekin huit hemmettiin. Idiootit ovat vielä poistaneet automaattilaskeutumisen. Mikseivät miehistönjäsenet voi lähettää sellaisia viestejä kuin "Maali/Kenttä vasemmalla"?

Upeita taisteluita

Kyllä Vektor Grafix osaa vektoreita vääntää, ei siinä mitään. Eli B-17 on täynnä erinomaista ja yksityiskohtaista vektorigrafiikkaa. Pitkää savuhäntää perässään vetävät putoavat koneet viehättivät erikoisesti. Tosin 25

megahertsin 386:lla saa pompia eri detaljitasojen välillä jatkuvasti. Eli detaljit pois kun tapellaan, päälle kun navigoidaan ja pommitetaan. Bittikarttaruudutkin ovat erinomaisia.

Mutta äänipuoli on luvalla sanoen surkea. Ilmeisesti B-17 lentää neljän hytyn voimalla ja muutkin vähäiset efektit ovat onnettomia.

B-17 Flying Fortress on fantastinen peli aina siihen saakka, kun yrittää laskeutua. Tavallisesta poikkeava konetyyppi ja toteutus kuitenkin muodostavat vastustamattoman houkutuksen alan miehelle tai naiselle.

Nnirvi

MicroProse
PC (Amiga tulossa)
450,-
Grafiikka: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: K, J, H
Klaintolevy: 9 megatavua
Testattu: 386 VGA SB



Toteutus

Huippuluokan vektori- ja bittikarttagrafiikkaa, onneton äänipuoli. Miehistömanipulointi nostaa rankasti pisteitä, reitit suunnittelulogikassa puuttavat. Hyvä manuaali.

Kynnys

Perusasias oppii nopeasti, hiominen vaatii aikaa ja kärsivällisyyttä.

Yhteenveto

Lapsuksista huolimatta toisen maailmansodan valiosimuja.





Neuvostojen maa

Miksi eduskuntaan asennettiin huip-punykaikainen atk-järjestelmä? No tietysti siksi, että kansanedustajat pääsevät pelamaan Crisis in the Kremliniä nyt kun pyhiinvaellusmatkat Moskovaan ovat vain kultaisia muistoja. Toinen syy on tietysti se, että voi vinkua näyttöpääteläkorvausta.

Spectrum Holobyten Crisis in the Kremlin on valtiosimulaattori, jossa tarkoitus on pitää Työläisten Paratiisi pystyssä ja itsensä vallan kahvassa.

Aatetta vai ruokaa?

CITK:n pelaaminen ei ole täysin vapaata rilluttelua vallankahvassa, vaan kaiken takana on puolue ja sen taustavoimat, ja ryhmittymästä riippuen tietty tavoite. Ensimmäinen tehtävä päätös onkin valinta, minkä ryhmittymän kolmesta valitsee johdettavakseen.

Valinnanvaraa on. Kovan linjan kommunistit, ääriyhmiä välillä tanssivat reformistit ja Neuvoliitosta viis veisaavat nationalistit ovat valittavissa oman maailmankatsomuksen mukaan.

Valittuaan ryhmittymän on pelaajan syytä pitää mielessään sen poliittinen suuntaus ja toimia sen mukaan. Mikäli poikkeaa liikaa sovitusta linjasta ei tiedossa ole sentään mestauslaavaa, mutta pikainen erottaminen kuitenkin. Liiallinen liberalismi tai konservatiivisuus voi käydä työpaikan päälle, oli linja mikä hyvänsä. Kovan linjan kannattajakaan eivät katso hyvällä liiallista tiukkapipoisuutta.

Budjetointia

Kerran vuodessa laaditaan tulevan vuoden budjetti. Tämä onkin yksi tärkeimpiä vaikutuskeinoja. Budjetin summia voi kyllä rukata pitkin vuotta, mutta voimaan ne tulevat vain jokaisen vuoden marraskuussa ja pysyvät voimassa seuraavan vuoden ajan. Raha ratkaisee kaikissa ongelmissa, mutta johtuen budjetin kerran vuodessa -luonteesta vaikutusta joutuu odottamaan. Rahaakaan ei ole rajoittamasti: itse asiassa pelin alussa Neuvostoliiton kansatulo on surkean vähäinen ja rahareikiä riittää.

Budjetointi sujuu monella tasolla. Korkeimmalla tasolla koko roskaa voi nostaa tai laskea tietyllä rupla- tai prosenttimäärällä, jolloin kaikki mahdolliset alueet muuttuvat vastaavasti.

Tarkempaan rahavirtojen määrittelyyn pääsee pääalue-optiolla. Pääalueet jakaantuvat tuantoon, tuontiin, vientiin, sotilaskuluihin, hallintoon, propagandaan ja vaikuttamiseen, ulkomaan suhteisiin, ulkomaan velan maksamiseen, tutkimustyöhön ja hätätilavarantoon.

Budjetointi tarkimmalla detajitasolla on ainoa kunnon tapa hoitaa rahavirtoja. Tällöin pääsee näpräämään pääaluiden osien kanssa, jolloin budjettia voi viilata yksityiskohtaisesti. Eli pääalue "Tuotanto" muun muassa jakautuu kuuteen osa-alueeseen, joita voi tällöin viilata viimeisen päälle.

Kukin budjetin alue vaikuttaa luonnollisesti muihin: esimerkiksi laajasta ruoan tuotannosta ei ole hyötyä, jos sitä ei saa kuljetettua minnekään. Tuotantoon

muuten kannattaa sijoittaa, sillä pitkällä tähtäimellä se tuottaa itsensä takaisin.

Oman ongelmansa kansantuloon aiheuttaa vielä kymmenienkin vuosien ajan ex-Neuvostoliiton kuuluisa byrokratia. Yli kaksikymmentä prosenttia tuloista voi kadota tykkäänään korruption ja tehottomuuden syövereihin ja ongelman parantaminen vaatii todella työtä.

Tankkeja Latviaan

Budjetoinnin lisäksi presidentin tehtäväkenttään kuuluu kriisien ratkominen. Puhelin pärisee ja linjan toisessa päässä voi olla KGB, armeija, TASS, ministerineuvosto tai ulkoministeriö. Kriisitalanne ei ilmaise aina "kriisiä", vaan jotain tärkeäluontoista tapahtumaa joko koti- tai ulkomailla, kuten Itäblokin maiden irtautumispyrkimykset, Puolan solidaarisuusliike, Baltian maiden itsenäisyyspyrkimykset, omat ydinonnettomuudet, paa-vin vierailukutsu, juutalaisten maasta- ja maahanmuutto ja semmoiset.

Tapahtumasta saa taustaselvityksen ja liudan vaihtoehtoja, joista presidentin tehtävänä on valita omaa suuntaustaan ja mielipiteitään vastaava optio. Valinnanvaraa on yleensä kahdesta kuuteen optiota, ryhmittymien mukaisesti ja lisänä passiivisuus (ei koske meitä, no comments).

Mielenkiintoa herättää kriisien historiallinen tausta, sillä suurin osa niistä perustuu todellisiin tapahtumiin vuoteen 1992 saakka. Kukin päätös vaikuttaa pitkällä tähtäimellä muun muassa maan tapahtumiin ja ulkomaansuh-

teisiin.

Tottakai kotipresidentti pääsee kerran vuodessa pitämään vallankumouspäivän juhlapuheen, jossa hän hahmottelee tulevan politiikkansa suuntaa. Puheiden merkitys on mielialan ja suuntausten luomisessa. Puhe koostetaan säätämällä kymmenen eri tekijän arvoja kymmenellä eri tasolla (äärikonservatiivisuudesta äärioliberalismiin). Puhuhan voi mitä tahansa, (kuten politiikkomme ovat vakuuttavasti demonstroineet), mutta vasta teot paljastavat miehen. Mikäli lupaukset ja käytännön teot eroavat liikaa toisistaan, on tiedossa maineen mustuminen.

Raportti, toveri Hiiri

Crisis in the Kremlinin käyttöliittymä on hyvä ja toimii jouheasti hiirtä ja näppäimistöä hyödyntäen. Ruudun pääosa on omistettu kartalle, jossa valtiot ja niiden elinolut on kuvattu eri väreillä (länteen suuntautuneet vihreitä, NL punaisella ja kuohuvat valtiot tilanteesta riippuen). Alareunassa ovat tärkeimmät taulukot, joita silmäilemällä pelaaja näkee välittömästi, kuinka hyvin tai huonosti peli etenee. Taulukoita hiirellä näpättämällä saa sanallisen raportin kyseisen alueen tilanteesta.

Ruudun vasemmassa reunassa ovat varsinaiset toiminnot, joista pääsee muuttamaan politiikkaansa, budjettia, kriisejä, katsomaan päiväkirjaa, katsomaan videonauhoja kymmenestä viimeisimmästä tv-uutisesta, tutkimaan ennakoitua viisivuotissuunnitelman vaikutusta kansantuloon, ja advance-napilla hyppäämään kuukaudella eteenpäin. Pikkui-



The president's arrival at the Vatican today marked the first meeting ever between the Pope and a Soviet leader.



muutosten kourissa

nen muotokuva kertoo valitun ryhmittymän.

Pelataessa aika etenee hiljaksen, kahdesti vuodessa tehdään päätöksiä ja kriisejä pulpahtaa enemmän tai vähemmän tiheästi ratkottavaksi. Ruutuun pulpahtelee uutisia sun muuta tapahtumista ja kansan mielialoista tiedottavaa materiaalia.

Peli alkaa vuodesta 1985, ja ensimmäinen tilanteenarviointi on vuoden 1991 lopussa. Toinen arviointi tapahtuu vuoden 1999 lopussa ja kolmas vuonna 2014, joten maksimipituus yhdelle pelille voi olla 30 vuotta. Lyhyempäänkin tietyksi ura voi katketa esimerkiksi erottamisen tai vallankaappauksen myötä. Itsekin voi toki erota.

Suuri ja mahtava Neuvostopeli

Kahdentoista megatavun liittovaltion kiintolevyltä nappaava Crisis in the Kremlin työntää ruudulle valtavasti pieniä tv-uu-

tisia elävöittäviä animaationpätkiä, digitoituja kuvia ja äänikortilla varustetuissa koneissa varmaan ääntäkin. Grafiikka on toteutettu 16-värisellä 640 x 350 -resoluutiolla, eikä ole lainkaan huonoa, mikä todistaa jälleen kerran, että hyvään lopputulokseen ei tarvita 256 väriä.

Kiitosta ansaitsee erityisesti se, että vaikka ulkokuoreen onkin panostettu rankasti ei pelin sisältö jää murustakaan jälkeen.

Harashoo gametski, da!

Kolme eri ryhmittymää tarjoavat runsaasti miettimistä ja vaihtoehtoja pelaamiseen. Satunnaisperiaatteella toimiva kriisivarasto on tarpeeksi suuri, joten kaikki kriisit eivät tule vastaan joka pelissä, ja onhan niissäkin vaihtoehtoja. Satelliittien vapautuspyrkimysten sallimisen vastapainona on panssarien jyräminen kaupunkien kaduille,

ja valitusta ryhmittymästä riippuu mikä valittava päätös on.

Yksitoikkoisuuteen ei Crisis vai-

vu. Varsinaista sodankäyntiä olisin Crisiin toivonut. Mahdolliset taistelut jäävät lähinnä kriisipäätösten ja uutisten varaan, eikä hyökkäävällä politiikalla pääse jyräämään Länsi-Euroopan yli, vaikka kuinka tunkee puolet kansantuotteesta aseisiin.

Muuta ei Crisis in the Kremlinistä puutukaan, vastapainona pelissä on massiivinen sisältö ja kilokaupalla informaatiota, ja voittaminen edellyttää ajattelukykyä ja vastuuntuntoa. Hyvä ja paksu manuaali tarjoaa historiallisen kiinnostuneille Venäjän/NL:n historian yli puolen kirjan paksuudella, loput käytetään peliin vaikuttavien tekijöiden selostamiseen.

Pelistä kiinnostuneiden kannattaa varoa mukana tulevaa näkymätöntä vakoiluvempelettä, joka välittää jokaisen pelaajan

tekemisen ex-KGB:n päämajaan Moskovaan.

Jukka O. Kauppinen

Spectrum HoloByte

PC

390,-

Näyttö: EGA, VGA

Ääni: AdLib, Sound Blaster, Roland

Ohjauk: H, N

Testattu: PC 386 VGA

Toteutus

Massiivinen ja vaikuttava, joskin kiintolevyltä veivaava sisältö. Informaatiota vaikka muille jakaa. Helppo ja yksinkertainen käyttöliittymä.

Kynnys

Yllättävän helppo sisältöön nähden. Voi pelata tietämättä mitään taloustieteistä, sosialismista tai kapitalismista eli SO-PII PO-LII-TI-KOIL-LE-KIN.

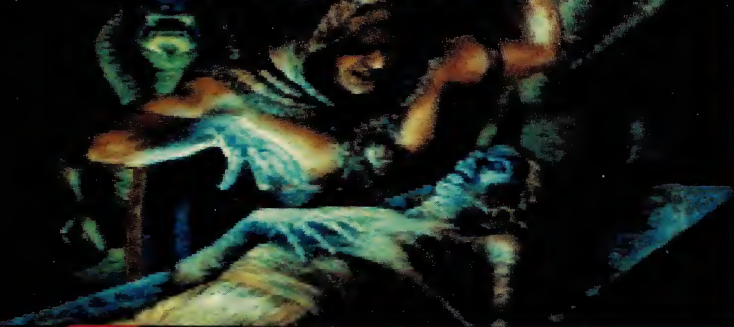
Yhteenveto

Crisis in The Kremlin sopii Opi viikossa maailmanparantajaksi-kurssiksi. Halukas voi oppia maailmanpolitiikkaa ja sen syy ja seuraus-tieteitä, muut keskittyä pelaamiseen. Vaativa ja kiinnostava, eikä sisältö lopu keskivertopelin tavoin muutaman tunnin, tai päivien/viikkojenkaan pelaamisella.



89

PROPHECY OF THE SHADOW



Pimeä nousee

You pull the poisoned
dirk out of your master's
chest. He gasps his dying
breath, "I fear I will
never make it to the Council.
Get the text of the prophecy
from Berrin: it must go to the
Council in Silverdale. Retrieve
my catalyst, you will need it
for, for..."
He dies in your arms, and
you bury him behind the house.



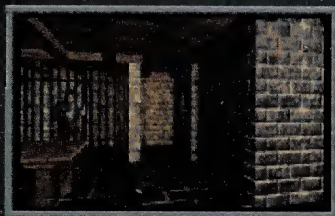
Sin luovuttua perinteisestä AD&D-systeemistä on aika kokeilla jotain uutta. Jaimi

McEntire on ilmeisesti saanut ideansa suoraan klassisesta Amigan Fairy Talesta. Pähkinäkuoressa peli onkin Fairy Tale mallia '92, eli yksittäinen hiippari seikkailee ympäri isometristä maailmaa suorittaen kaikenlaista roolipelisählää.

Fairy Tale on suomeksi satu, mutta vaikka nimi lähinnä viitaaakin keijukaisiin ja kiltteihin haltiakummeihin, ei näin ole aina.

Yksi pieni sankari se marssi näin...

Satu alkaa varsin synkästi. Sankarimme opettaja murhaan raa'alla tavalla ja poikaa pidetään syyllisenä. Kellään ei ollut mitään rauhallista ja syrjäin- vetäytyvää parantajaa vastaan, joten ainoa hänen kuolemas- taan hyötyvä olisi oppipoika, jo-



ka perii parantajan aseman.

Itse asiassa hyvinkin monella on kaunoja parantajaa vastaan. Mestari nimittäin piti yhteyttä varsin hämäräperäisiin henkilöihin ja nähtävästi tiesi liikaa, kuten myöhemmin selviää.

Tarinamme alussa sankarimme on hyvin avuton. Hän osaa loitsia, muttei omista taikasauvaa. Hän osaa miekkailla, mutta ainoana aseenaan hänellä on ruukku tikari. ~ Asetelma on siis hyvin klassinen.

Niks naks

Hahmon ohjailu hoituu joko hiirellä tai näppäimistöllä. Tosin hiiren voi

unohtaa samantien, sillä rotta-kursori tahmaa erittäin ikävästi. Liikkeen kanssa ongelmia on myös itse sankarilla. Matkaaminen on ärsyttävän nykivää menoa: ruutu liukuu askeleen menosuuntaan ja pysähtyy sitten pikku hetkeksi, jonka jälkeen meno jatkuu jälleen.

Muuten kontrollointisysteemi on varsin kelvollinen. Tabilla tai hiirellä valitaan toiminto ruudun keskellä olevasta valintapalkista ja tämän jälkeen se, mihin toiminto kohdistetaan. Pienellä harjoittelulla hahmon kontrollointi sujuu hyvin rivakasti.

A&DD-roolipeleissä mittava taiankäyttö on avain useimpien ongelmien ratkaisemiseen. Prophecyssä taas on tyydyttävään kymmeneen loitsuun, jotka tosin ovat paljon ytim- pää tavaraa. Taikasauvan laatu vaikuttaa loitsujen tehoon, ja magiapisteiden huvettua voi tai-

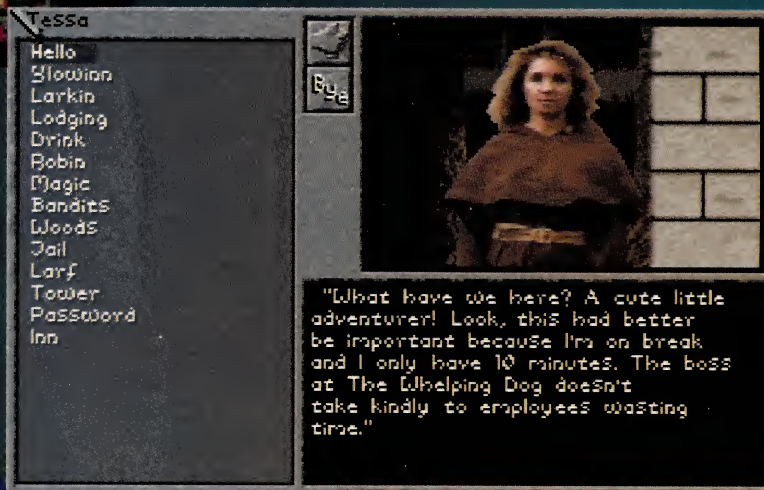
komista jatkaa – tosin terveyden kustannuksella.

Kliseiden kirous

Grafiikka on yleisesti ottaen ok ja varsinkin keskusteluja ennen olevista animaatioista paistaa läpi vaivannäkö. Tosin näitä samoja animaatioita joutuu käymään läpi joka ikinen kerta, kun henkilöille keskustelelee, mikä niin sanoakseni vie parhaan terän pois.

Kymmenen haisevan kamelin kirput sen päälle, joka keksi avainsanasysteemin. Prophe- ryssä nimittäin kaikki keskustelut hoidetaan ultimatyyliseen "Minä sanon sanan, sano sinä monta" ja tämä on e-rit-täin ärsyttävää. Kaiken kukkuraksi eräät henki- löt tietävät samasta asiasta enemmänkin, kunhan vain tois- ta aihetta kolme-neljä kertaa.

Kuolinkorahduksia, aseiden kalsketta ja loitsujen ääniefekte- jä lukuunottamatta audiopuoli on aika surkeaa. Musiikki on ärsyttävää, iloisen kevyttä pimpu-



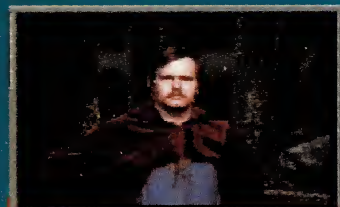
tusta johon ehtii kyllästyä alta aikayksikön, eikä asiaa auta pätäkääkään, vaikka musiikki muuttuu maan alle mentäessä. Alakertaa kolutessa ehtii kyllästyä tuhat kertaa "aavemaiseen ja jännittävään" sävelmään, jonka jännitystunnelma on tasan Pikku Kakkonen -luokkaa.

Prophecy of the Shadowilla olisi ollut kaikki edellytykset hyväksi roolipeliksi, mutta keskita-soa huonompi toteutus ja alun jumitusongelmat huvettavat mielenkiinnon hyvin nopeasti. Tällaisenaan Prophecystä on iloa vain vannoutuneille fairytalesteille.

Ossi Mäntylähti

PS. Rosvojen piilopaikan salaisana on ZINfandel, ei ZNfandel. I hukkuu Z:n sekaan helposti.

SSI
PC
350,-
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster(Pro), Roland
Ohjaus: N, H
Testattu: 486 VGA SB



Toteutus

Keskitasen kieppeillä kaikessa.

Kynns

Kunhan nopsaan lukaisee manuskasta ikonien merkitykset voi kirjan heittää menemään.

Yhteenveto

Tylsä peli, josta olisi voinut tulla uusi Fairy Tale -luokan kulttipeli.

79

LINKS 386 Pro

Golfia rikkaille

Golf on tylsää. Isot miehet lyövät palloa mailalla ja ajavat golfkärjyllä sinne, minne pallo putosi. Kehaavat mokomat vielä selittää, että on se kivaa, kun saa olla ulkona luonnossa urheilemassa. Voiko näin tylsästä "urheilu"lajista vääntää kunnon pelin? En aiemmin uskonut, ennen kuin Access Softwaren Links sälähti ruudun läpi imien pelaajan mukaansa golfin tunnelmaan.

Myös Access on ottanut oppia Originista: "Sääli pikkukoneita kohtaan on sairautta." Links 386 Pro on tekninen laajennus alkuperäiseen Linksiin. Mutta millainen laajennus!

Golfia on tunnetusti pidetty rikkaiden joutomiesten harrastuksena, ja nyt tämä puoli on simuloitu pelissäkin. Links 386 Pro nimittäin vaatii vähintään koneen luokkaa 386SX/16MHz, 2 megaa RAMia, 13 megaa kiintolevytilaa, VESA-yhteensopivan Super VGA-näytönohjaimen ja monitorin. Suositeltava laitteistokokoonpano taas on 386/33, jossa on 8 (!) megaa muistia.

VESA on apuohjelma, jonka avulla ohjelmat pystyvät keskustelemaan eri SVGA-ohjainten kanssa eli se muuntaa ohjelman lähettämät grafiikkakäskyt ohjai-

men ymmärtämään muotoon. Lähes jokainen näyttökorttivalmistaja on tehnyt oman VESA-ohjelmansa, joka toimitetaan näyttökortin mukana disketillä, koska SuperVGA ei ole edellisten näyttökorttistandardien mukaan standardisoitu.

Links 386 Pro käyttää SuperVGA-näytönohjaimia loihtien ruudulle uskomattoman kaunisti 640x480x256-grafiikkaa, joka on 386-prosessorin laskentatehon ansiosta kaikessa yksityiskoh-taisuudessaan, tarkkuudessaan ja väriiloistossaan yksinkertaisesti mahtavaa. Eroa videokuvaan ei huomaa lainkaan.

Lisäksi eri graafiset efektit, kuten golfareiden/golfittarien animointi, kamera-ajo palloa seuraten ja automaattisesti skaalautuva maastokartta luovat pelille uskomattoman visuaalisen tunnelman.

Riemu vain jatkuu, kun kaiuttimista kajahtelee aika-ajoin pelaajien kommentteja ("I could not believe I did that"), linnunlaulua, ääniefektejä ja manauksia pallon pudotessa vaarapaikkaan ynnä muita tehosteita. Äänet on jollain ihmeellisellä konstilla saatu kuulostamaan aivan CD-tason ääniltä, vaikka äänikorttina toimiikin pelkkä perus-SoundBlaster.

Vaikka 386-prosessorista,

SVGA-grafiikkakortista ja SoundBlaster-äänikortista revitään tehoa todella irti, ei olla vielä lähimainkaan suorituskyvyn rajoilla. Silti samaan ei Macilla tai Amigalla tulla pystymään vielä vuosiin.

Lyhyesti sanottuna Links 386 Pro on niin hyvä peli, kuin golf-peli ikinä vain olla voi. Ikävä, että mukana seuraa vain Harbour Townin golfkenttä. Tahtoo lisää!

Ossi Mäntylähti

Access Software

PC

350,-

Näyttö: VESA-yhteensopiva SuperVGA (640x400x256 ja 640x480x256)

Ääni: AdLib, SoundBlaster(Pro), RealSound

Ohjaus: H

Muuta: Kiintolevytilaa 4,7 megaa.

Testattu:

PC 486/33 SuperVGA (Trident 8900C 1024x768x256), Sound Blaster, 8 Mt RAM

Mitä enemmän RAM-muistia koneessa on, sitä vähemmän vaapaata kiintolevytilaa tarvitaan pelin aikana.

RAM

Vapaan massa-muistin tarve

2 Mt

8 Mt

4 Mt

6 Mt

6 Mt

4 Mt

8 Mt+

3 Mt



Toteutus

Audiovisuaalisesti täydellinen.

Kynns

Mukaan pääsee yhden sivun lukemalla.

Yhteenveto

Tästä ei golfpeli parane.

90

HARBOR TOWN

TYTTÄ

Hole: 1 Par: 4 Shots:

Ball to Pin: 313 YD.

Menu

Setup

Top

37



Gimmie

Rotate

01

CLUB

Straight

Fade

Chip

Putt

User1

User2

Lie

ON THE TEE

WIND

Maailmanlopun alku

Rxxx-planeetta on joutunut massiivisten biomutantti-insektoididroidien valtaan, kiihtos aavistuksen epäonnistuneiden tieteellisten kokeilujen. Projekti X on kyseisen planeetan puhdistamisoperaatio. Peli alkaa asteroidivyöhykkeen läpilennolla, ja myöhemmät vaiheet vievät pelaajan yhä syvemmälle planeetan sisuksiin, kunnes viimeinen, kuudes vaihe tuo pelaajan jälleen planeetan pinnalle.

Teknisesti peli lupaa paljon – ja myös pitää lupauksensa. Peli hyödyntää koko kuvaruudun näyttöä 32-värisenä, johon coperefeektit tuovat vielä lisävärisävyjä. Osa vihollisdroideista sekä taustan vieritys päivittyvät kolikkopelin tasoisesti (50Hz). Lisäksi peliin on ympätty paljon vaikuttavia ääni- ja puhesampleja.

Project X on erittäin vaikuttavan näköinen. Taustat ovat kaudniit, mutta myös erittäin selkeät. Älykkäällä värin käytöllä myös etualan väistettävät rakenteet tulevat hyvin esille, upeiden esimerkiksi tulivuorivaiheissa. Grafiikka on hämmästyttävän kolmiulotteista, vaikkei parallaksivieritystä olekaan käytetty hyväksi. Lentävät esineet ovat huolella piirrettyjä ja animoituja, tosin nopeimmin liikkuvia tuskin ehtii edes hahmottaa. Airbuster-vaikutteinen bonusvaihe on huihin nopea.

Alusvalikoimaan kuuluu kolme alusta, jotka eroavat toisistaan nopeudeltaan ja ohjattavuudeltaan. Nopeimpaan pystyy kasaamaan vähiten asearsenaalia, hitaimmassa taas on valmiina kohtuullinen varustus jo perusmallissa. Lisäaseita saadaan P-ikoneja keräämällä

●● Project X on lahjakkaan Team 17 -tekijäryhmän kolmas peli. Vaatimattomina he yksinkertaisesti halusivat tehdä sen parhaan shoot 'em upin Amigalle.



ja aktivoimalla kuvaruudun alaosassa oleva kykyvalikko. Tarjolla on plasma-asetta, lasereita, magmaa, ohjuksia. Käytännössä nopein ja helpoin tapa saada kohtuullinen aseistus on kuitenkin kerätä perusaseeseen nopeasti muutama kerrannainen, mikä tuo mieleen Apidyan.

Ensimmäinen kenttä on sopiva lämmittely peliin. Samalla se antaa vinkin pelin vaikeustasosta; helposta pelistä ei todellakaan ole kysymys. Toinen vaihe on pelattavuudeltaan pettymys, pelikokemuksena hyvin katkomainen: jenttä vierittyä hetkisen, pysähtyy, eteen tulee erittäin nihkeästi tuhoutuva örkki, kenttä vierittyä jne. Yhdenkin osuman jälkeen asearsenaali heikentyy niin, ettei mainittujen vihollisten tuhoaminen juurikaan onnistu ja peli menee väistelyksi. Kolmas vaihe on sentään

mainiota addiktivistä räiskintää.

Tehokkaaseen aseeseen (esimerkiksi laserin) valinta vie käsikirjan mukaan energiaa muilta asesyysysteemiltä. Käytännössä tä-

mä tarkoittaa sitä, että osa aiemmin kerätyistä aseista inaktivoituu eli paremman aseeseen aktivoimista seuraa harmillinen tulivoiman vähenemisen tunne. Puolustukseksi on todettava, ettei yksi osuma vie onneksi koko asearsenaalia. Uutta peliä toiselta tai kolmannelta tasolta aloitettaessa ensimmäinen alus on myös varsin mukavasti valmiiksi varusteltu, mikä on huo- maavaista.

Peli on vaikea ja sitä voi suositella vain kokeneille toimintapelaajille. Valittavana on tosin rookie-vaikeustaso, mutta tällöin pääsee pelaamaan ainoastaan paria ensimmäistä kenttää. Jatko-yrityksiä ei sinänsä ole, mutta

Viime hetken lisäys

Kolmen päivän testausjakson aikana peli kaatui noin viitisen kertaa. Pari kertaa bugi iski kenttien latautumisen yhteydessä, pari kertaa kesken pelin. Mikäli kyseessä on säännönmukainen (myös muiden kuin allekirjoittaneen Amigalla) esiintyvä ongelma, pelin loppupisteytys laskee vähintään kymmenellä pisteellä. –JT

pelin voi aloittaa kolmesta ensimmäisestä kentästä sinne kertaalleen edettyään. Miksi aloitustasoksi ei toisaalta voisi valita myös neljättä ja viidettä vaihtetta? Liian helpoksi peli tuskin tulisi.

Parasta Project X:ssä on se tunnelma, jonka upea grafiikka, loistavat ääniefektit ja selkeät opastavat puheosuudet luovat. Pelattavuus ei kaikilta osin ole moitteetonta, mikä estää pelin nousemisen klassikoiden joukkoon. Lisäksi peli on aavistuksen liian vaikea ollakseen todella nautittava. Se kuitenkin näyttää upeasti, mihin Amiga pystyy parhaimmillaan. Shoot 'em up-fanaatikolle Project X on ehdoton hankinta.

JTurunen

Team 17
Amiga
350,-

Muuta: 4 levykettä, tukee lisälevyasemaa, vaatii lisämuistin. Hi-scoren talletus omalle disketille. Huomioi uuden Fat Agnuksen ja Megadrive-ohjaimet.
Testattu: Amiga

Toteutus

Erittäin hyvin tehty peli, hyvännäköinen ja vauhdikas. Amiga käy varmasti ylikerroksilla.

Kynnys

Kynnystähän ei sinänsä ole. Korkeintaan pelin vaikeus voi olla ongelma.

Yhteenveto

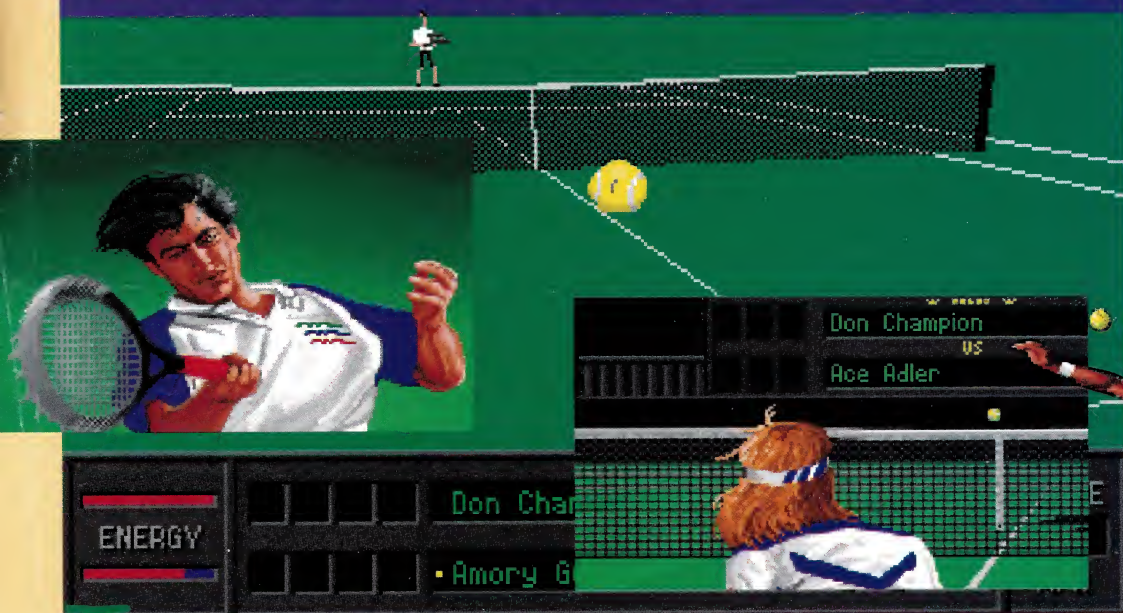
Upea tekninen toteutus on jälleen kerran ollut tärkeämpää kuin hiottu, nautittava pelattavuus. Ei voi suositella noviiseille (paitsi demo-mielessä).

86



World Tennis Championships

Kohti Wimbledonia



Lukioaikoina kaikki tennistä harrastavat ikätoverit tuntuivat olevan jotenkin "erilaisia". Muodinmuokaisen hiusleikkauksen, rusketuksen, muotivaatteiden ja huumorintajun lisäksi luonteenomainen piirre tennisharrastajille oli se, että he pelasivat tennistä. Itse kokeilin keran tennistä urheilutunnilla, mutta huomattuani, että iskurysty- ja kämmenlyöntini singahtelivat muualle kuin vastustajan kenttään, luovutin ja menin muiden jo luovuttaneiden joukon jatkoksi tupakalle.

Tennis on vaikea laji. Se vaatii pelaajalta erinomaista pelisilmää, liikkeiden koordinaatiokykyä ja mielikuvitusta. Siksi onkin ilo havaita, että World Tennis Championships on tehty vastaamaan positiivisella tavalla oikeaa tennistä.

Aluksi WTC:ssä kannattaa harjoitella syöttöä ja eri lyöntejä valmentajan avustamana, sillä valmentajan neuvot ovat kullanarvoisia. Kentäksi on järkevää valita hidas massakenttä ja hidas pallon vauhti. Oikeaoppisen ja tehokkaan syötön suorittaminen on niin tärkeää (ja vaikeaa), että sen harjoitteluun kannattaa todella paneutua, varsinkin

kin kun oikeassa tenniksessä harjoiteltaisiin tätäkin useita vuosia. Rystylyöntiäkään ei kannata unohtaa.

Harjoittelun jälkeen voi taitojaan kokeilla ja hioa näytösotteluissa, jotka toisin kuin turnausottelut eivät alenna ranking-sijoitusta. Kaikki leikki-mielinen harjoittelu ja pelaaminen huipentuvat sitten osallistumiseen tennisturnauksiin, jotka on jaettu Grand Slam-turnauksiin ja pienempiin turnauksiin. Grand Slam-turnauksissa pärjäämällä saa hyvin ranking-pisteitä, mutta vastustajien taso on kova. Oma tennisura kannattaa aloittaa vähemmän rahaa ja ranking-pisteitä tuovista amatööriurikisoista, joissa vastustajat ovat helpompia.

WTC on poikkeuksellisesti kuvattu "first person" -kulmasta, joka tarkoittaa sitä, että itse pelaaja ei näy kuvaruudussa, vain maila näkyy, ikään kuin pelaaja olisi itse kentällä. Tapahtumat välittyvät kentällä pelaajan silmiin niin kuin pitääkin, aidosti. Aluksi peli tuntuu hankalalta, mutta nopeasti pelikenttä muuntuu helposti koordinoitavaksi ja pelaaminen helpottuu. Pelaamista voi helpottaa autopilotilla, joka vie pelaajan kentällä vertikaalisesti oike-

aan paikkaan, pitkästä suunnan joutuu hoitelemaan itse.

Tennikseen oleellisesti liittyvät kierteet ja niiden hallinta on täysin oma maailmansa. Varsinkin vastustajan kierrellyöntiin vastaaminen sopivalla kierteellä on vaikeahkoa ja vaatii jonkin verran kokemusta tenniksen tai esimerkiksi pingiksen peluusta. Mutta tunne on mahtava kun niittää yläkierteisen iskulyönnin vastustajan takakenttään tai saa onnistumaan alakierteisen volleylönnin poikki kentän! Tällaiset suoritukset tosin vaativat harjoituksen ja hyvän ennakoitavien lisäksi onnea.

Teknisesti WTC on näyttävä ja monipuolinen peli. Äänet ovat kohdallaan ja grafiikka hyvää. Animaatio on erinomaisista ja toiminee vielä pehmeämmin nopeammassa koneessa. Kaiken peliin kuuluvan voi rakentaa ja koota itse aina pelaajasta pelikenttään.

Pelin voi nauhoittaa itse valitsemillaan kamerapaikoilla ja kuvakulmilla. Nauhoitusta voi katella joka oman, vastustajan tai televisioinnista vastaavan päällikön silmin.

Jos halu ja kiinnostus eivät riitä oikean tenniksen harrastamiseen antaa World Tennis Championships oivan kuvan tenniksestä pelinä ja mahdollisena työurana.

Mika Nirvi

Mindscape

PC

350,-

Grafiikka: VGA

Ääni: AdLib, Roland, MT 32,

Soundblaster

Ohjaus: N, H, J

Testattu: 286/VGA



Toteutus

Hyvä grafiikka ja hyvät äänet, joskin tunnusmelodiaan väsy nopeasti. Erinomaisesti animoitu ja toimii 286:ssäkin hyvin, turha grafiikka riisuttuna vieläkin paremmin.

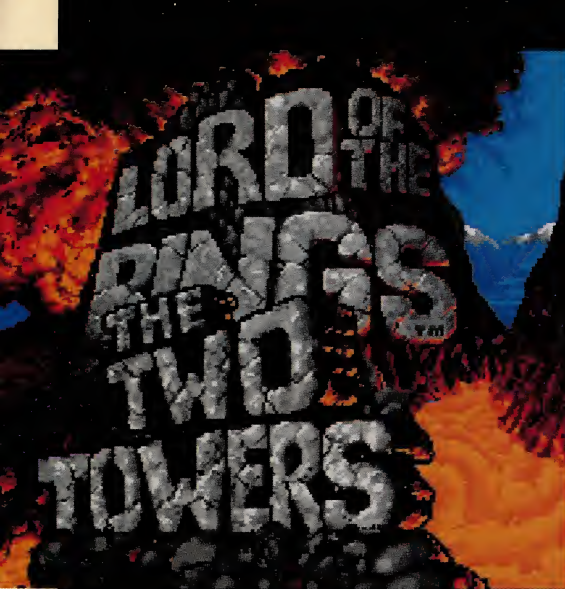
Kynnys

Ohut käsikirja on erittäin selkeä ja informatiivinen. Peliin pääsee suhteellisen nopeasti kiinni. Kiinnostavuus on taatusti pitkään.

Yhteenveto

Erinomainen tennispeli. Selkeä peli-idea, oheistoiminnot kuten pelien nauhoitusmahdollisuus ja harjoittelumahdollisuus valmentajan opastuksella ovat oiva keksintö pelaajalle, joka haluaa kehittyä Grand Slam -voittajaksi. Vaatii kuitenkin kiinnostusta tennikseen jonkin verran, jotta peli näyttäytyy kaikessa moninaisuudessaan.





Gondor-Mordor All Night Long



Oi onnea, Interplayn bittiversio Tolkienin trilogiasta Lord of The Rings eli Taru Sormusten Herrasta jatkuu viimeinkin. Interplayn ensimmäinen Keski-Maa-seikkailu hyppäsi välittömästi parhaaksi Tolkien-aihepiiristä tehdyksi peliksi ja nyt jatko-osa Two Towers tekee saman. (Tolkien-peleistä kiinnostuneet tuskin missasivat Pelit-lehteä 2/92?)

Tapahtui viime kerralla...

Pelit on synkronisoitu kirjojen etenemistähtiin ja toistavat pääpiirteiltään niiden tapahtumat, jolloin osa 2 alkaa siitä, kun örkki-lauma on onnistunut yllättämään Sormuksen Saattueen ja pieni joukko on hajaantunut. Kaksi hobiteista on jäänyt örkkien vangeiksi ja ovat matkalla kohti Sarumanin linnoitusta.

Frodo ja Sam ovat livahtaneet karkuun kaikilta ja pyrkivät yh-



dessä kohti Mordoria. Boromir on heittänyt veivinsä. Loput surkeat jäännökset Saattueesta ravaavat örkki-lauman perässä vaakaana aikomuksenaan listiä mokomat ja pelastaa hobitit.

Jatkuu ensi viikolla

Two Towers jatkaa Tolkien-pelien perinteitä erittäin kunnia-kaasti. Usein Tolkienista inspiroidut pelit ovat tuoneet pelimaailmaan uusia innovaatioita ja Two Towers on yksi näistä.

Sormuksen Saattuehan on jatkunut kolmeen osaan, jotka ajavat asiaansa kukin omalla tavallaan. Niinpä kutakin ryhmää kontrolloidaan toisista riippumatta kohti omia päämääriään. Kuulostaako sekavalta?

Sitä se ei suinkaan ole, sillä kaikkien kolmen joukon kontrollointi on yllättävän helppoa. Kullakin ryhmällä operoidaan aikansa, jonka jälkeen peli vaihtaa seuraavaan. Jaksotus on kuin TV:n jatkosarjassa: tietty tehtävä päättyy jännittävään kohtaan ja sitten jäädään odottamaan seuraavaa "jaksoa". Paranoidisuus ei pääse liian vahvaksi ja pelaaminen luonnistuu.

Aina paranee

Ykkösosaan verrattuna Two Towers on kuin suklaapirtelö sula-

neen mansikkalötöskän jälkeen. Hyödyllisiä parannuksia on runsaasti.

Automaattinen kartoitus ansaitsee valtavat aplodit, sillä yllättävän harva roolipeli sen tarjoaa, mutta älysiipähän Interplay, mikä puree pelaajiin. Esineiden ja taitojen käyttäminen on helppottunut: aiemmin täytyi vaihtaa johtohenkilö päästäkseen käsiksi toisten taitoihin tai esineisiin, mutta nyt henkilöitä voi vaihtaa menusta toiseen pomppimatta. Käyttöliittymää on parannettu, esineiden käyttämistä on parannettu, grafiikkaa on parannettu... The Two Towers on joka suhteessa huippeasti parempi kuin hyvä edeltäjänsä.

Onpa jotain tuttuja kliseitäkin jäänyt. Pelihahmot osaavat suunnistaa vain itä-länsi- ja pohjois-etelä-suunnissa. Ei vinoittain liikkuminen ole tabu Keski-Maassa, eikä Keski-Maan magneettikenttien pitäisi vaikuttaa ihmisten liikkumiseen. Viholliset ja ystävät teleporttautuvat edelleen lähes niskaan sen sijaan että ilmestyisivät ruudun reunoilta.

Keskusteleminen on vieläkin epätoivoista arvaa avainsana - systeemiä, jolla saa irti hyvin lyhyitä lausahduksia kultakin tuttavuudelta. Vakavan tiedon pumppaaminen on epätoivoista, ja onkin suositeltavaa, että pelaaja pitää valmiina paperia, johon on merkitty valmiiksi kaikki mahdolliset avainsanat.

Tavattujen ystävien ja puoliystävien keinoälyssäkkin voisi olla hieman parantamisen varaa. Tavatut ihmiset jäävät seisoskelemaan paikoilleen ilmeisesti tuo-



mionpäivään saakka, ellei heitä saada oikealla avainsanalla tai toiminnalla aktivoituksi.

Miedosti magiaa

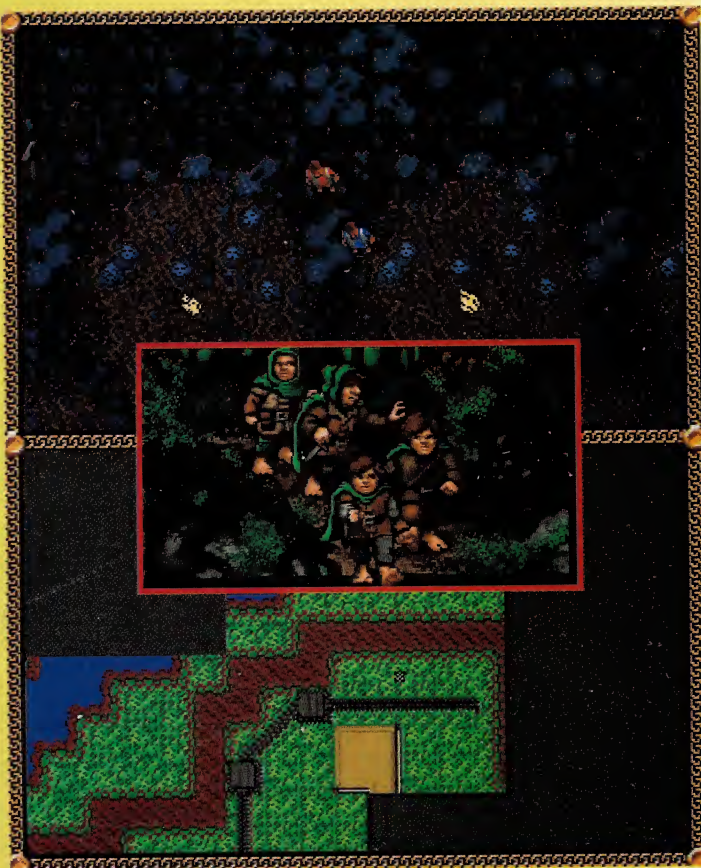
Taikuudella ei vielä kukaan jyrätä Keski-Maassa, ainoastaan Sauron käyttää vapaasti Mustaa Taikuutta. Taikoja on vain kahdeksan kappaletta. Näistä kolme tepsii taisteluissa, mutta ne eivät ole mitään massatuhotaitoja, joihin ahkera AD&D-pelaaja on tottunut (AD&D:n taikuri vastaan Gandalf: hyvästi Gandalf!).

Muutenkin taikuuden käyttäminen on lähes samaa kuin kaivaisi veitsellä kurkkuaan auki, sillä taian vaatima voima otetaan suoraan omasta elinvoimasta. Terveysten kannalta turvallisempi taikuuteen viittaava keino ovat voimasanat, jotka yleisluonteisesti ovat kertakäyttöisiä, eri tilanteisiin sopivia.

Taitoja ja taistelua

Taidot ovat samat kuin ykkösosassa. Taitoihin kuuluu muun muassa vaikka lukkojen availu, kääpiötietous, hyppy, karisma ja semmoisia. Eli jos vaikka haluaa saada jonkun mukaansa, käytetään sopivan henkilön karisma-taitoa.

Kuten oikein onkin, Two Towers koostuu enemmän oikeaoppisesta seikkailusta ja ongelmien ratkomisesta kuin jatkuvasta taistelemisesta. Taistelusysteemillekin löytyy silti käyttöä eikä valittamisen aihetta ole. Kukin taistelee omalla vuorollaan, taistelujärjestyksen riippuessa kunkin näppäryydestä.



Oikein näppärät kaverit voivat takoa vastustajaa useamman kerran. Takomisen lisäksi voi liikkua, heittää taikoja tai voimasanoja sekä käyttää esineitä ja taitoja.

Maininnan arvoista on jousien käyttäminen. Tavallisesti-

han ammutut nuolet ovat kerasta menetettyjä, mutta TTT:ssä osan käytetyistä nuolista voi kerätä kentältä mukaansa. Kertonee jotain asekauppojen yleisyydestä Keski-Maan kamaralla...

Peli tukee sekä hiirtä että

näppäimistöä, ja suosittelen lämpimästi näppäimistöä. Sillä ei tarvitse hypätä päämenuun, vaan kaikki käskyt ovat välittömästi saatavilla.

Peli ei noudata orjallisesti The Two Towers -kirjaa. Juonta on jonkin verran muotoiltu ja tava-
raa lisätty, joten myös ahkerat tolkienistit löytävät uutta ja kiinnostavaa vaihtelua.

Alkuunpääseminen on paljon nopeampaa kuin ykkösessä. Alusta alkaen on tiedossa mitä pitää tehdä, miksi ja miten. Sivujuonien paljastuttua kiinnostus vain nousee. Minkäs teet, parempi kuin erinomainen ykkösosa tämä The Two Towers on. Tolkien rules, ok?

Jukka O. Kauppinen

Electronic Arts/Interplay
PC (Amiga tulossa)
350,-
Näyttö: EGA, VGA
Ääni: AdLib, Roland, ProAudio
Spectrum, SoundBlaster
Ohjaus: N, H
Testattu: 386, VGA



Toteutus

Otettu ykkösosan kuori, istutettu liuta parannuksia ja uusia ideoita ja tuloksena yksi parhaista roolipelisysteemeistä.

Kynnys

Helppo pelata, helppo edetä, helppo ratkaista ongelmia. Ei vaikeuksia, silti kiinnostava.

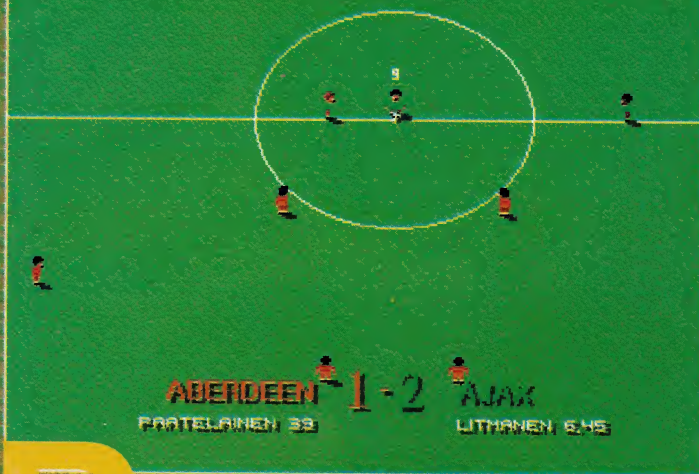
Yhteenvedo

Jos tämä ei ole paras Tolkien-simulaatio tietokoneille, niin jo on ihme.

92



Sensible SOCCER



Pelattuaan loputtomiin Dino Dinin mestariteosta Sensible Software potkaisee toisen

kerran historiassaan liikkeelle jalkapalloperin. Pelipakkauksen kannessa on maailman paras jalkapalloilija Ruud Gullit, mitä sisältä löytyy?

Maineikkaan ohjelmointitiimin meriittilistaan mahtuu Microprose Soccer -niminen läpätähhti. Epäonnistumista urheilun parissa synkensi 3D-tennisimulatio, mikä sai urheilun ystävät ruokkemaan, ettei ryhmä enää koskaan kajoaisi urheiluun.

(Makuasia, toim.huom.) Lähtökohdat Sensi Soccerille eivät siis olleet valoisat.

Vaivattomat valikot

Mitä jalkapalloperin pystyy tarjoamaan Dino Dinin ohjelmointisuorituksen jälkeen? Kyseisen perin arcade-osio ei jättänyt toivomisen varaa, mutta ympäriltä puuttui paljon. Sensible Soccer paikkaa puutteet. Jos kyllästy 34:een eurooppalaiseen maajoukkueeseen, on levyllä 64 mantereiden seuroja. Kaikki joukkueet ovat esikuvil-

leen uskollisia vaihdettavissa olevia nimiä ja pukuja myöten. Seurojen kokoonpanot vastaavat kauden 91-92 tilannetta ja maajoukkueet ovat päivitetty EM-kisojen jälkeisiksi. Jokaisessa joukkueessa on kolme tähtipelaajaa, esimerkiksi Tanskan tähdet ovat mainio maalivahti Peter Schmeichel sekä

We are the champions

kärjen taiturit Flemming Povlsen ja Brian Laudrup.

Maa- ja seurojoukkueet voivat ottaa osaa ystävyys-, Cup- ja liigaotteluihin. Oiden parametrit on säädettävissä mieleisiksi. Lisäksi seurat voivat kilpaila kaikissa Eurocupeissa ja maajoukkueilla on mahdollista kahden muun kisan päätteeksi pelata EM-kisat uusiksi.

Otteluiden olosuhteisiin vaikuttaa kuukausi, jolloin matti käydään. Talvella kentät ovat liukkaaita, keuhalla pahimmillaan rutkuvia, ja sillai. Kaikkiaan kenttätyyppijä on tusina.

Palloa ei ole liisteröity jalkoihin vaan sitä potkitaan edellä. Banaanipotkut mahdollistuvat "jälkikosketuksella" (aftertouch), joten kontrollit ovat jokseenkin samankaltaiset kuin Dino Dinin pelissä. Itse pelaaminen eroaa kuitenkin radikaalisti edellä mainitusta. Siinä missä Dinin pelissä oli mahdollista tehdä upeita yksilösuorituksia, on Sensi Soccerissa syöttöperin on kaiken A ja O. Tämä realismi tuo jalkapalloperille uusia ulottuvuuksia. Syöttötyöskentelyä helpottaa huomattavasti se, ettei kentästä näy vain pientä kulmaa. Pelaajien hallinta on niin rationaalista, ettei ohjekirjaa melkein tarvitse vilkaista-kaan.

Ottelun aikana voidaan ottaa muistiin kymmenen tilannetta ja sen jälkeen elää kohokohtat uudelleen ja tallentaa ne levykkeelle. Valitettavasti tämän herkun saavat kokea vain megan amigistit.

Nappulakengät jalkaan

Ennen ottelua valitaan kokoonpano sekä formaatio kahdeksasta mahdollisesta, puolustuspitoisesta 5-4-1:stä hyökkäyspainotteiseen 3-5-2:een. Pelaajia ja muodostelmaa voi mattsin aikana vaihtaa. Ylhäältä kuvattulle kentälle juoksee 9x12-pikselisiä miehiä, jotka eivät ole kloonikokeilun tuloksia. Riveissä seisoo vaalea- ja tummahiuksisia siinä missä tummaihoisiaakin pelaajia. Tämä ei ole vain temppu, vaan vastaa todellisuutta. Esimerkiksi Ruud Gullit on tummaihoinen ja Oka

Vaatimattomuus kaunistaa

Sensiblen tekele ei pröystäile teknisillä "hienouksilla" eikä kärsi megataudista, vaan siinä on se kaikkein olennaisin ja tärkein asia tietokonepeleissä, pelattavuus. Jo yksinpelaaminen on hauskaa, mutta kaksinpeli on omaa luokkaansa.



Sensi Soccer enemmän kuin korjaa tiimin aikaisemmat urheilumokat ja on (erittäin) pitkstä aikaa peli, joka täyttää aidon ja erinomaisen tietokonepelin ehdoit: se on hauska, älykäs, pelattava, sympaattinen, kiinnostava, houkutteleva etc.

Erityisesti Sensible Soccer on omaleimainen loistotuote nykyisten, itseään kopiaivien huuhaa-seikkailu- ja roolipelien harmaassa massassa.

J & P. Piiri

Renegade/Sensible Software
Amiga, ST
350,-
Amiga 512 Kt, hyödyntää
lisämuistia
Testattu: Amiga 1 Mt



Toteutus

Minipelaajat ovat persoonallisia ja ensimmäistä kertaa futsipelissä kenttä on suhteutettu oikein. Kaikki toimii suhteuttomasti.

Kynnys

Voiko jalkapallon helpommin omaksua? Mutta mestariksi kehitytään...

Yhteen veto

Yksinkertaisesti vuoden paras (jalkapallo) peli, joka elää yhtä pitkään kuin Amiga ja sen jälkeenkin.

96



Sarjakuvahauskuttaja, maailmanvalloittaja Harald Hirmuinen on päättänyt valloittaa myös tietokonepeli-maailman. Niinpä hänestä on muodin viimeisten villitysten mukaisesti tullut tasohyppääjä. Kuinka mahtaa sujua Haraldilta pommipominen?

Dik Brownen luoma Harald Hirmuinen on tullut tutuksi sanomalehtien sarjakuvaversioneista. Sarjakuva-alkuperästä muistuttaa lähinnä pelin alkua, jossa Haraldin rakastava vaimo Helga antaa sankarillemme listan kerättävistä esineistä puhekuulan muodossa. Niitä ilman ei ole kotiin palaamista. Tämän jälkeen Harald seilaa ensimmäiselle kahdeksasta saaresta ja aloittaa perinteisen hypipompija-juokse-seikkailun.

Jokaiselta saarelta löytyy esineitä, joita keräämällä saa rahaa. Niiden joukossa ovat myös Helgan kaipaamat tavarat. Josain lojuvalla avaimella avataan ovet, joista pääsee kauppaan ja majataloon. Ovet toimivat myös ns. teleporteina, ja löytyvät näiden takaa lopulta loppuhirviötkin.

Kaupasta ostetaan lisäaseita ja ylimääräisiä eläimiä. Majatalossa voidaan syödä ja juoda sekä pelata noppaa. Olut lisää voimia, kalkkunat syömällä saa kaupan päälle eväspaketin, jonka voi nauttia ulkosalla seikkailun tiimellyksessä. Noppapelissä on mahdollista (tietysti) joko voittaa tai menettää rahaa.

Haraldin varustukseen kuuluu

miekka, joka tulitusnäppäintä pohjassa pidettäessä aktivoituu tehokkaammaksi supermiekaksi. Lisäksi varustukseen kuuluu puukkoja, keihäitä, kirveitä ja tulipalloja. Taikapullot tyhjentävät ruudun vihollisista. Kaikkia edellä mainittuja on muutama kapsäkissä jo pelin alussa ja lisää on ostettavissa kaupasta. Aseet eroavat lähinnä teholtaan (ja hinnaltaan).

Pelialue kuvaruudulla on melko pieni, mutta toisaalta päivitys ja vieritys on moitteetonta. Harald liikkuu jouhevasti. Toivomisen varaa olisi kuitenkin miekan tehossa, ladattunakin miekka on melkoisen vaatimaton ulottuvuudeltaan. Niinpä Harald saa osumia turhan helposti erilaisia sapeleja heiluttavilta vastustajiltaan. Muuta aseistusta käyttämällä viholliset saa onneksi eliminoidua kauempeakin.

Lisäaseet voidaan kuitenkin laukaista ainoastaan funktionäppäimillä, mikä laskee pelattavuutta roimasti. On käsittämättöntä, ettei parempaa kontrollimetodia ole kyetty laatimaan. Nyt toinen käsi pitää kiinni tikusta ja toinen epätoivoisesti haroo funktionäppäinten suuntaan. Sanomattakin on selvää, että juuri se oikea näppäin on salaperäisesti kateissa kiperimällä hetkellä. Käytännössä varsinainen pelikenttä on helpointa pelata rupumiekalla ja mennä sitten seisomaan loppuhirviön eteen ja painaa vuoronperään kaikkia mahdollisia funktionäppäimiä. Huisin hauskaa.

Sinänsä Haraldin seikkailu on

perinteistä 8-bittistä toimintaa. Tasoja talsitaan, hypitään kuilujen yli, etsitään esineet, avaimet ja ovet. Myös kartanpiirtäjiä tarvitaan, sen verran monimutkaiseksi kentät menevät, kiitos teleporttien. Vielä pari vuotta sitten tämänkin pelin olisi ottanut ilolla vastaan. Nyt Amigan tasohyppelyjen taso on jo niin huikea, ettei Haraldilla ole mitään mahdollisuuksia aivan kirkkaimpaan kärkeen.

Kaiken kaikkiaan Harald Hirmuinen olisi mitä sopivin julkaisu halpapelinä: riittävä tekninen toteutus, toimivat grafiikat ja kohtuullinen pelattavuus. Täysihintaisena peliä on todella vaikea vakuuttavasti suositella kellenkään.

J. Turunen

Kingsoft
Amiga
350,-0,
tukee lisälevyasemaa
Testattu: Amiga

Pitäisi toimia kaikilla Amigoilla (luultavasti, pakkauksessa ei mainintaa). Huomioi lisälevyasemat, peli on peräti kolmella levykkeellä.



Toteutus

Hyvää keskitasoa.

Kynnys

Helppo hyppiä ja pommia. Aseitten käyttö hankalaa.

Yleisarvosana

Olisipa julkaistu halpapelinä.

65



**Harald Hirmuisen
kootut metkut**

CONFLICT: KOREA

Koreasti pyyssyllä



Vuonna 1950 Korean kesä oli parhaimmillaan ja Etelä-Korean sota-voimien uskottiin pystyvän huolehtimaan maan turvallisuudesta. Rauha oli siis turvattu – aina kesäkuun 25. päivään asti, jolloin Pohjois-Korean joukot aloittivat rymistysensä, jonka kuluessa yli kolme neljännestä etelästä vallattiin ja puolustajat sumputettiin pie-
neen taskuun Kaakkois-Korean. Conflict: Korea oli alkanut.

Korean sota (1950–53), oli ensimmäinen konflikti, johon YK lähetti aseistettuja joukkoja. Varsinkin liikkuvuudessaan sota oli mielenkiintoinen, sillä rintamalinjan aaltoilu oli todella hupakkaa. Ensimmäinen Pohjois-Korea valtasi suurimman osan Etelästä, sitten YK-joukot valtasivat suurimman osan Pohjoisesta, jonka jälkeen Kiina heitti pelliin 300 000 "vapaaehtoista", jotka jälleen pyyhkäisivät rintamaa reippaasti etelään. Vuoden juoksemisen jälkeen rintama tasaantui, ja sota muuttui kahden vuoden asemasodaksi, joka viimein päättyi jotakuinkin tasapeliin.

Korean sota ei ole strategiapelien tekijöitä kiinnostanut, vain SSG teki oman Battlefront-tyyppisen versionsa, joka koostui erillisistä taisteluista ilman yhtenäistä kokonaisuutta. Niinpä SSI:llä on lähes neitseellinen konflikti työstettävänä.

Kogerin lugeri

Rykmentti/divisioonatason Conflict: Korea on Norm Kogerin käsialaa ja jatkaa Conflict: Middle Eastin ja loistavan Red Lightningin linjaa. Conflict: Middle Eastissa Koger paransi pelisysteimiään, mutta Korean taistoihin ei näkyviä parannuksia ole enää paljonkaan löytynyt. Voinee siis väittää, että systeemi on nykyisessä muodossaan lähes täydellisyyteen saakka kehitetty, paranneltavaa

ei kertakaikkiaan löydy. Yksiköiden kontrollointi on onnistuttu pelkistämään muutamien näppäimien taakse, ja suurin osa toiminnoista on muutettu automaattisiksi.

Skenaarioita on neljä, joista kolme sijoittuu Korean sodan eri käännekohtiin ja neljäs, Tomorrow's War, hypoteettiseen Pohjois-Korean hyökkäykseen Etelään vuonna 1995.

Vuosien 1950–1951 skenaarioissa Pohjois-Korea hyökkää voimantunnonsa etelään päämääränään Korean yhdistämisen toveri Kim Il Sungin nimissä. Eteläiset joukot ovat pahasti pinteessä, ja pelaajan tavoite onkin lähinnä viivyttää hyökkäystä, kunnes YK:n joukot saapuvat tasoittamaan tilannetta. Kuten kommunistien propaganda nopeasti totesi, koostuvat YK-joukot lähinnä USA:n sotilaista, joten käytännössä avustaminen ei ole kovin kansainvälistä. Muiden YK-maiden osastot ovat siinä määrin pikkuruksia, että niiden taistelupanos jää lähinnä jalkoihin tallautumiseen. Partisaaneja ne sentään pystyvät jahtaamaan. Ei näy Savon Prikaatiakaan, vaikka YK:hon kuuluttiin.

Tulevaisuusskenaario eroaa hiukkasen kolmesta muusta. Ensinnäkin Pohjois-Korea rynnäköi yksin, Kiina ei tule kaveriksi oli pikkuväljen tilanne mikä tahansa. Myös Etelä-Korea saa pärjätä enimmäkseen omillaan, sillä skenaario perustuu oletta-
mukseen "Jenkeillä on kiireitä muuallakin". Oman konfliktinsa selvitettyään tulee Yhdysvalloista jonkin verran lisäjoukkoja.

Taktiikkaa

Aselajien yhteistoiminta on poikaa. Ilmavoimat tukevat maa-joukkojen hyökkäyksiä ja USA:n 187. voidaan heittää laskuvarjojääkäreinä vihollisen selustaan. Laivaston putket antavat tulitukea merenrantaheksioilla tapah-

tuissa taisteluissa, ja koska Pohjois-Korealla ei ole laivastoa voi YK-pelaaja vapaasti harrastaa maihinnousuja merijalkaväen yksiköillä.

Armeijan selkäranka on kuitenkin edelleen jalkaväki. Hyökkäys/puolustusasemiin päästäkseen täytyy yksiköiden liikehtiä pitkin Koreaa, joko marssien, joka ei tee hyvää taisteluteholle (vielä vähemmän jos tiet ovat täynnä pakolaisia), tai junalla, joka puolestaan saattaa olla ongelmallista mikäli vihollinen hallitsee taivaita. Yksiköiden vahvuudet on ilmoitettu tykinpiipun ja joukkueen tarkkuudella, mutta käytännössä näitä ei onneksi tarvitse tietää, sillä ne ilmoitetaan koottuna tuhovoimana/selviytymiskyynä. Mikäli tappioita kertyy liikaa, voi useammasta heikosta yksiköstä koostaa yhden vahvan, tai mikä vielä parempaa, useammasta vahvasta yhden hypervahvan, joka marssii kaiken ylitse.

Ilmavoimien kontrolloinnissa lennostojen vahvuuksia ei enää ilmaista koneiden lukumäärällä vaan teholla, joka määräytyy säätötilan ja muiden tekijöiden mukaan. Koneet ammuskelevat vastustajan lentokoneita, tekevät iskuja vihollisryhmittymiin ja häiritsevät huoltoreittejä toimien joko Korean lentokentiltä, tukialuksilta tai Japanista. 1950-skenaariossa ilmasota on kovin yksipuolista, sillä Pohjois-Korean mitättömällä ilmavoimalla ei ole mitään vaikutusta sotatoimiin. Vasta Kiinan sotaan tulemisen myötä Migejä alkaa näkyä, mutta tällöinkin ne keskittyvät vain Luoteis-Koreaan, niin sanottuun Mig Alleyhin.

Punakoneiden rooli koostuu omien huoltoreittien turvaamisesta ja YK:n koneiden maa-hyökkäysten häirinnästä. Niinpä YK-pelaajan on pidettävä riittävästi hävittäjiä ilmaherruustehävässä, jotta pommituslennot pääsisivät perille saakka.

Vuonna -95 myös punaisilla on ilmavoimat, joskin koostumus on lähinnä tasoa Mig-21, J-5 ja muut romut. Pienemmästä lukumäärästä ja huonosta tasosta johtuen ei Pohjois-Korea kauan ilmassa kuku, mutta lyhyt, tiivis ilmasota on luvassa.

Täyttää tavaraa

Pelattavuus on viilattu täysin kohdalleen. Aselajien kontrollointi on nopeaa ja helppoa, ja kaikki toiminnot on yhdistetty muutamien näppäinten tai hiirenpainallusten alle. Sekä näppäin- että hiiriohjaus on mahdollista, mutta näppäimillä pelaaminen on nopeampaa.

Vain yhtä jättä kaipaamaan: taulukoita, joista selviäisi vaikka montako viholliskonetta on ammuttu alas tai mitkä ovat omat menetykset. Ne olisivat tehneet mukavan lisäkkeen muuten lähes täydellisesti toteutettuun simulaatioon.

Yksi bugi kuitenkin löytyi: valittuani koko Pohjois-Korean ilmavoimat tahtoivat maakohteen jota pommittaa, mutta mitään pommitettavaa ei ollut. Siihen jämi. Myös käsikirjassa on hiukan sanomista, sillä vaikka se on hyvin ja selkeästi kirjoitettu, siitä puuttuu SSI:n perinteinen tarkkuus ja taulukkojen koonti yhteen. Norm Koger ei hallitse täysin ohjeiden tekoa.



Amiga- ja PC-versiot ovat identtiset lukuun ottamatta yhtä eroa: Amiga-versio on nopeampi! Sekuntikellolla mitattuna Amiga suoriutui eräästä jaksosta 30 sekuntia nopeammin kuin PC (3M 386). Lisäksi Amigan Korea melkein toimii moniajossakin.

Mikäli se ei jo ole käynyt selväksi, on Conflict: Korea kunniakas lisuke SSI:n tuotevalikoimaan ja erittäin suositeltava jokaiselle strategistille. Yksinkertaistusta systeemistään huolimatta Korea on edelleen suunnattu raskaan linjan strategistille, joten pelityyppiä osaamattomien kannattaa ennenkin kokeilla vaikka The Perfect Generalia. Muut puski.

Jukka O. Kauppinen

Strategic Simulations Inc.
Amiga, PC
350,-
PC
Näyttö: EGA, VGA
Ohjaus: N, H
Amiga
1 Mt, tukee kiintolevyä
Testattu: Amiga, PC 386 VGA

Toteutus

Testattu ja hyväksi todettu pelisysteemi. Realistinen kuin mikä, ottaa huomioon kaiken ja kuinka mihin vaikuttaa jokaiseen muuhun seikkaan, olematta silti monimutkainen pelattava. Yllättävän hyvännäköinen SSI-tuotteeksi.

Kynnys

Vaikka onkin SSI:n helpoimmasta päästä, ei strategiapeliä tuntemattoman kannata iskeä kiinni suinpäin, sillä sotataidot ja perustiedot täytyy olla valmiiksi hanskassa. Käsikirjattakin selviää niin kauan kuin tahtoo, mutta moni asia jää silloin unholaan.

Yhteenveto

Kogerin sarjan laatu nousee ylöspäin peliä peliä, mikä ei aina päde jatko-osiin. Strategiapelien aatelia.

89

Warriors of Releyne

Juuri kun Impressions alkoi pikku hiljaa antaa itsestään itsestään positiivista kuvaa monella hyvällä pelillä aiempien limbojen sijaan, yhtiö onnistuu munaamaan itsensä täysin Warriors of Releyneillä. Elämä ei ole reilua...

Releynen saari, joka on High Empiren itäisin uloke, on aina ollut ongelmallinen paikka. Se sijaitsee kaukana varsinaisen valtakunnan keskuspaikoista, aivan liian etäällä jotta keisarin armeijat pystyisivät suojelemaan saarta. Siksi rosvot riehuvat ja mitä kauheimpia otuksia voi löytää saaren kaukaisista nurkista.

Aivan Releynen vieressä, salmen toisella puolella sijaitsee Dharak, kaaoksen koti. Dharaklaiset ovat olleet aiemmin hajaantuneita ja toistensa kurkuissa ja siksi vaarattomia sivilisaatiolle. Nyt heidät on kuitenkin yhdistetty yhden lipun alle ja vakoilijat raportoivat tulevasta invaasiosta, jonka Releyne on ensimmäisenä tuleva kokemaan.

Pelin idea on torjua juuri tämä invaasio. Oma ja vihollisen sotajoukko kohtaavat taistelutarjassa, erituiset otukset (örkkejä, susia sun muita) hakkaavat toisiaan, ja molempien osapuolten maagit tahkoavat taistelutaijoja voittojen varmistamiseksi. Laivastot seilaavat rannikolla, joten meritaisteluistakin päästään

Strategistin fantasiointia

nauttimaan.

Warriors of Releyne on yritys yhdistää fantasiamaailma strategiapeliin ja koristaa kakku käteväällä hiiriohjauksella. Sääli vain että tulos on täysin epäonnistunut.

Outoa: levyt ovat tavallisia AmigaDOS-levyjä, mutta peliä ei ole mahdollisuutta installoida kiintolevyille. Vielä oudompaa: manuaali ja peli ovat eri mieltä. Manuaalin mukaan yksiköitä liikutetaan "klikkaamalla yksikön päällä, ja sitten klikkaamalla paikassa minne yksikön pitäisi mennä". Hevonkakkaa, näin se ei toimi. Onneksi koneen helpiruudulta löytyi maininta "space - select unit", ja eikös vaan yksikkö saatukin hallintaan painamalla spacea kun kohdistin on sen päällä. Sitten nuoli-ikoneita naputellaan kunnes yksikkö on halutussa paikassa tai liikkumispisteet loppuvat. Yksiköt kyllä liikkuvat näinkin, mutta kontrolli on aika kökököinen.

Manuska on muutenkin hie- man sekava, vaikka pääosin asiat selviävät sitä lukiessa - yhtä lukuunottamatta. Yksinpeli nimittäin olisi oikein kiva. Peli latautuu aina kaksinpelinä, yrittää mitä tahansa. Ohjeissa ei mainita yksinpeliä sanallakaan ja takakannessakin mainostetaan vain kaksinpeliä. Kai se sitten on vain kaksinpeli, mikä ei ilahduta yksinäistä strategikkoja.

Jos pinna riittää pelin outouksien selvittämiseen, saattaa alta paljastua kohtuullisen hyvä kaksinpeli. Sääli vain että grafiikka on hieman outoa: suurta, mutta sääliä ankeaa. Ääniä ei ole paljoakaan. Onneksi.

Eipä voi sanoa muuta kuin että Warriors of Releyne on onneton, ehdottomasti keskeneräinen "tuote" joka olisi vaatinut vielä paljon paljon työtä käyttöliittymän, käsikirjan sekä pelattavuuden osalta. Fantasia-aiheinen sota on hyvä ajatus, mutta edelleen SSI:n War of the Lance pitää tämän valitettavan vähälukuisen genren ykkössijaa hallussa.

Jukka O. Kauppinen

Impressions
Amiga, ST
320,-
Testattu: Amiga

Toteutus

Kohtuullinen käyttöliittymä, jos manuaali vain puhuisi totta. Kömpelö grafiikka, välttävät äänet ja surkea pelattavuus.

Kynnys

Jos pystyy selvittämään outoudet, alta paljastuu kohtuullisen yksinkertaisesti pelattava peli.

Yhteenveto

Masentava. Pahasti kesken-eräinen, kaipaa paljon kehittämistä jotta alla piilevä hyvä idea pääsisi kunnon peliksi saakka.

40



Utopia: New Worlds

Gremlin Graphicsin Utopia iski markkinarakoon sopivalla hetkellä. Kevyttä strategiaa, taktikointia, bisnestä ja suurena johtajana olemista. Heil Minä! Eipä siis ihmettäkään, että Utopia menestyi, vaikkei se perustunutkaan samannimiseen kirjaan. Ja kuten kaikille hienoille ideoille tahtoo käydä, on siitä saatava lisää rahaa irti.

Systeemiltään Utopian uudet maailmat ovat täysin samaa kuin vanhatkin. Mikä ei sinänsä ole ihmeäkään, sillä rutiinit ladataan vanhalta levyltä, ja kakkoslevyä pyydettyäessä tungetaan datalevy asemaan. Sisältö eroaakin jo jonkin verran.

Yleisesti New Worlds on huomattavasti haastavampi kokemus kuin alkuperäinen. Tekemistä on enemmän, sotimista on enemmän, outoja tapahtumia on enemmän ja ne pahuksen alienit ovat paljon parempia tappelemaan.

Eli Utopiaa diggaavalle New Worlds ei voi olla hukkahankinta.

Jukka O. Kauppinen

Datalevyke

83

PC-Update

Lure of The Temptress

PC-versio on identtinen Amiga-version kanssa, joskin pelaaminen on huomattavasti miellyttävämpää kiintolevyn ansiosta. Äänissäkään ei pahemmin ole eroja.

Pelin arvostelu löytyy sivulta 26.

Nnirvi

Grafiikka: EGA, VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N, H, J

85

Dick Tracy

Dick Tracy, klassinen sarjakuvadekkari ja viimevuotisen Disneyn tuottaman elokuvan sankari on päässyt jälleen kerran peliksi.

Tracyn tehtävä on puhdistaa kaupunki rikoskoplilla. Puhdistustyö vain ei ole niitä helpoimpia. Ensin on odotettava rikosilmoitusta ja tutkittava tapahtumapaikka vihjeiden toivossa.

Jahka mahdollinen syyllinen on selvinnyt, on astuttava partioautoon ja ajeltava ympäri kaupunkia, kunnes lainrikkoja ilmestyy näköpiiriin. Seurauksena on kurjasti toteutettu takaa-ajo, jossa pelti rutisee ja pahasti. Jos auto saadaan kiinni, siirry-

tään kuulusteluun, jossa ensin pumpataan tietoa sanallisin konstein, mutta jos tämä ei onnistu, pistetään konna rautoihin. Idealtaan peli vaikuttaa melko kelvolliselta, mutta valitettavasti Disney ei ole ottanut oppia edellisistä virheistään.

Peli käyttää alkeellista 16-väristä VGA-tilaa eivätkä kuvat ole muutenkaan kauniita. Yhtään paremmin eivät asiat ole ääni-puolellakaan. Ainoana mahdollisena äänikorttina voi käyttää vain Disneyn omaa Sound Sourcea, jolla tietysti kuuluvat puheet, ääniefektit sun muut röpinät. Kohdissa, joissa Sound Source puhuisi, on piipperillä järjetön viive pääohjelman ajassa puherutiineja olemattomalle äänikortille. Mahtaneekohan seuraavaksi olla vuorossa oma näytönohjainstandardi DGA (Disney Graphics Adapter)?

Vaikeustaso noudattaa Disneyn traditiota eli se on järjetön. Ensimmäistä tehtävääkin joutuu koluamaan viikkokaupalla, eikä eteenpäin pääse vaikka itkisi verta.

Ossi Mäntylähti

Disney Software
PC
Näyttö: VGA-16, EGA
Ääni: Disney Sound Source
Ohjaus: N, J
Muuta: Kiintolevytilaa 2,2 megaa.
Testattu: 486/VGA/PIIP

60

Universal Military Simulator II Planet Editor

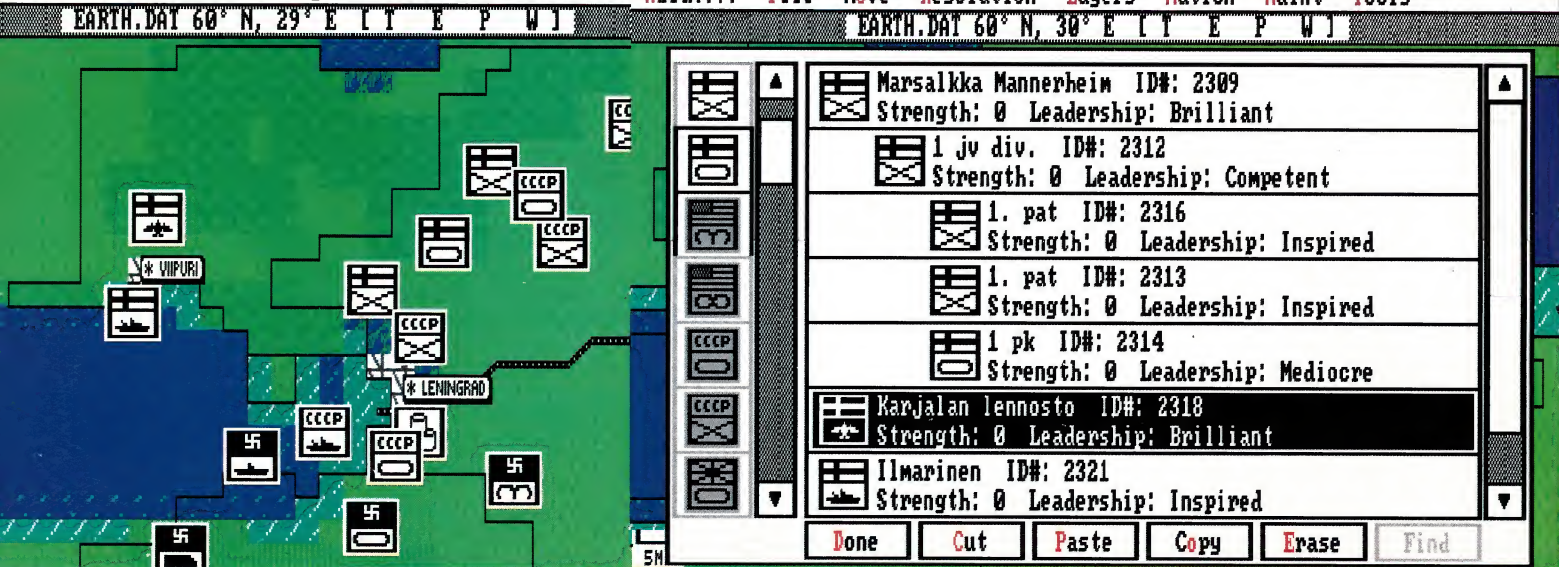
Olipa kerran kauan kauan sitten strategiapeli nimeltä Universal Military Simulator. Tuon ajan normien mukaan se oli erittäin hyvä peli, mitä nyt hieman tahmea. Menestyksensä innoittamana UMS:n tekijät ryhtyivät ohjelmoimaan uutta, vielä laajempaa strategiapeliä, joka sai mielikuvitukseksaasti nimekseen Universal Military Simulator II, ja joka ei saanut aivan niin hyvää vastaanottoa kuin edeltäjänsä.

Kaikkein fanaattisimmat strategistit ottivat pelin kuitenkin omakseen, se kun oli harvinaisen realistinen ja huomioi lähes kaikki taistelun kulkuun vaikuttavat tekijät. Lisäksi Microplay oli luvannut tuoda markkinoille planeetta-editorin, jolla luoda omia UMS II -taisteluja. Yksi jos toinenkin haaveili toteuttavana Kannaksen kohtalonhetket UMS II:n avulla. Sitten kului pitkä pitkä aika ja maailman täytti synkkä manaus.

Planeetta-editori on silkkaa huijausta, petosta, raakaa rahastusta! Se ei korjaa mitään UMS II:n monista ongelmista. Sen sijaan se itse on keskentekoinen retale, joka ei edes sisällä sitä paljon puhuttua planeetta-editoria. Maailmapohjan luomiseen pitää hankkia erillinen piirto-ohjelma.

Ja se käyttöliittymä. Voi pyhä

File Move Resolution Layers Nation Maint Tools: About... File Move Resolution Layers Nation Maint Tools



keleen taaksepäin C64-ohjelmoinnissa. Laadultaan se on täydellä hinnalla myytävä budjettipeli.

Pietari Varola

U.S. Gold/Sega
C64, Amiga, ST
Testattu: C64 kasetti

73

Winter Camp

Maximus-hiiri selviytyi juuri ja juuri kesäleirin kovasta elämästä, ja jo nyt hän joutui keskelle talvielämän jäätävyyksiä. Thalamuksen uutuudessa seikkaillet Maximuksen kanssa talvileirin liepeillä.

Suojellakseen leiriläisiä joutuu Maximus kokemaan todella kovia. Kaikenkarvaiset metsän elävät piirittävät leiriä ja vaikeuttavat joka tavalla jokapäiväistä elämää. Maximus joutuu testaamaan taitojaan muun muassa lumipallosodassa, pikaluistelussa ja hengenpelastajana.

Tyylikkäästä ja yllättäväinkin suosituista peleistä tunnettu Thalamus on kaikessa hiljaisuudessa tehnyt mainion pelin nuoremalle C64-polvelle. Lystikäs Maximus-hiiri vetää valloittavuudessaan vertoja jopa erittäin kuuluisalle "esikuvalleen". Pienen harjoittelun jälkeen peliin pääsee mukavasti sisälle ja taistelun leirielämää uhkaavia vaaroja vastaan voi aloittaa.

Vaikka esimerkiksi pikaluisteluosuus on tehty suoraan Winter Gamesista revästyille pohjalta, ovat kilpakuppaneitten yritykset sabotoida Maximusta hauskoja. Luisteleva sankarimme saattaa esimerkiksi joutua yllättävän hiirenloukun saaliiksi tai pudota äkkiä syntyneeseen reikään jässä.

Siisti musiikki viimeistelee tämän kesän parhaan talvipelin. Villasukat jalkaan ja menoksi!

Pietari Varola

Thalamus
C64, Amiga
Testattu: C64 kasetti

85



Kaikessa koreudessaan Theatre of Warin näytö on hieman sekava, eikä kalpaamaan toimintaa tahdo aina löytää.

jysäys. Jos viritellyssä 486:ssa joutuu odottelemaan, koska ohjelma suvaitsee vastata yksinkertaisimpaankin käskyyn, on jossain jotain pahasti pielessä. Myös muistinhallinnassa on omituisuuksia, joita ei tällaisen roskan takia viitsi ryhtyä selvittämään.

Tällainen tekele ei menisi läpi edes ohjelmistotekniikan peruskurssin harjoitustyönä.

Viekää se pois! Hyi! Yö!

Jyrki J.J. Kasvi

Microplay
PC
Näyttö: CGA, EGA
Ääni: Jaa mikä?
Ohjaus: N, H
Testattu: 486 SB Pro II SVGA

42

Theatre of War

Shakki simuloi muinaisten intialaisruhtinaiden käymiä sotia. Olifanttien päivistä on kuitenkin tapahtunut melkoista sotatekniistä kehitystä, eivätkä pelivälineetkään ole ennallaan. Onkin pienoinen ihme, ettei Theatre of Waria ole tehty jo aikaa sitten.

Tosin täytyy myöntää, että shakista muistuttavat vain nappulat ja ruudullinen pelialue. Muuten Theatre of War onkin täysiverinen strategiapeli.

Rick Banksin ja Paul Butlerin suunnittelemat pelinappulat ovat kotoisin eri aikakausilta alkaen keskiajalta ja päätyn ensimmäisen maailmansodan kautta nykyaikaisiin tulenjohto-

järjestelmiin.

Maasto nousee ja laskee ja vaikuttaa ruutujen kautta kulkeamisen vaatimaan energiamäärään. Myös muut toiminnot vaativat energiaa, mutta erityisesti taisteluiden jälkeen on syytä hakeutua huoltoon. Kädestä käteen -tappelusten lisäksi esimerkiksi katapultit, tykit ja ohjuspatterit voivat antaa tulitukea. Mutta perusidea on sama kuin shakissa. Kuninkaan, kenraalin tai tukikohdan menettämällä häviää pelin.

Kolmen nappulaston lisäksi pelaaja voi valita useista eri tehtävistä, joiden pelikenttä ja alkuryhmitus vaihtelee. Samalla muuttuu tietokoneen ohjaaman vastustajan strategia siilipuolustuksesta aina suoraan rynnäköön. Eri aikakausien nappuloihin yhdistettynä tämä tarkoittaa kymmeniä erilaisia vaihtoehtoja joista valita jotain uutta ja pirulista joka lähtöön.

Theatre of Waria voi pelata myös inhimillistä vastusta vastaan joko samalla koneella tai sarjaportin välityksellä. Peli on teknisesti kiihottava shakin evoluutioversio, josta riittää haastetta pitkään ja kauas.

Jyrki J.J. Kasvi

Three-Sixty-Pasific/Electronic Arts
350,-
PC, vähintään 386SX
Näyttö: VGA, SuperVGA
Äänet: SoundBlaster, AdLib

Ohjaus: N, H
Testattu: 486 SBPro Super
VGA

91



G-Loc

Ilmavoimien taistelulentäjänä olet saanut käyttöösi uuden, koikeilumallisen hävittäjän, G-Locin, jossa on kaikki nykyaikaiset asejärjestelmät ja lisälaitteet. Lentueen päällikkö on antanut peräti 36 erikoistehtävää, ja vastassa ovat vihollisen vankat ja nopeat FX85-hävittäjät. Vaikka tehtävät ovat silkkaa itsemurhatasoa, H.U.D.-tutka, Twin Rapid-laserit ja turbokiihdytin tiukkoja pakenemishetkiä varten auttavat kummasti.

Kone liikkuu mukavasti ja pienet syöksykierteet on helppo tehdä. Konekiväärin suolaavat vihollishävittäjiä tulisesti, mutta maaliinohjautuvan ohjuksen laukaiseminen vasta kutittelee jalkapohjissa asti. Turbo auttaa tiukoissa tilanteissa ja antaa mahdollisuuden yllätyshyökkäyksiin takaapäin.

Tähän asti kaikki hyvin. Kaikki 36 tehtävää ovat kuitenkin niin samanlaisia, että niitä on lähes mahdoton erottaa toisistaan. Vaikka pelin toteutus onkin vaatimattomalla tavalla tyydyttävää, itse toiminta alkaa jo muutaman pelihetken jälkeen toistaa itseään.

G-Loc on pienimuotoista hävittäjien tiputtelua, joka esimerkiksi legendaariseen Afterburneriin verrattuna ottaa aimo as-

Space

– The Final Frontier...

●● Avaruus – tuo käymättömistä korpimaista vihoviimeinen. Tämä on kertomus siitä, miten tähtialus Enterprisen seitsemänosainen matka saadaan läpi.



1: Demon World

Pollux V:n munkkiyhdeiskunta väittää joutuneensa demonien kiusaamaksi. Enterprise siirtyy paikalle sotaharjoitusten jälkeen.

Siirryttyäsi Polluxin pinnalle mene lähinnä ruutua olevasta ovesta. Anna McCoyn tutkia haavoittunut mies ja kuten selviää, mene luolalle. Kolme "klin-gonia" ilmestyy näkyviin, joten loogisesti käytä phaseria. Kerää irtokäsi talteen ja mene kerää-mään marjat.

Veli Stephenin laboratoriossa valmista lääke marjoista ja vie se haavoittuneelle. Keskustele paikallaolijoiden kanssa. Palaa takaisin laboratorioon, jossa veli Stephen odottaa valmiina yhteistyöhön.

Lasikaapista ota vään-tynt metallinpala, kallo ja pistä Spock korjaamaan irtokäsi.

Palaa luolalle ja etene kivivyöryn luo. Vyörymä putsataan phasereilla, kunhan annat Spockin tarkistaa tricorderilla mis-tä aloittaa. Kivien alta löytyy haavoittunut veli, jonka McCoy hoitaa. Ovi aukeaa irtokädellä.

Muukalaisten luolassa aseta säätimet sellaisiin asentoihin, että jokainen pylvas hehkuu vain pa-

lan verran. Anna naryalaiselle vään-tynt metallinpala ja pyydä heitä liittymään Federaatioon. Lisäprosentteja tippuu mikäli kallo on mukana.

2: Hijacked

Elassi-piraatit ovat kaapanneet Federaation hinaajan USS Masa-dan ja vaativat vangittujen tove-reidensa vapauttamista.

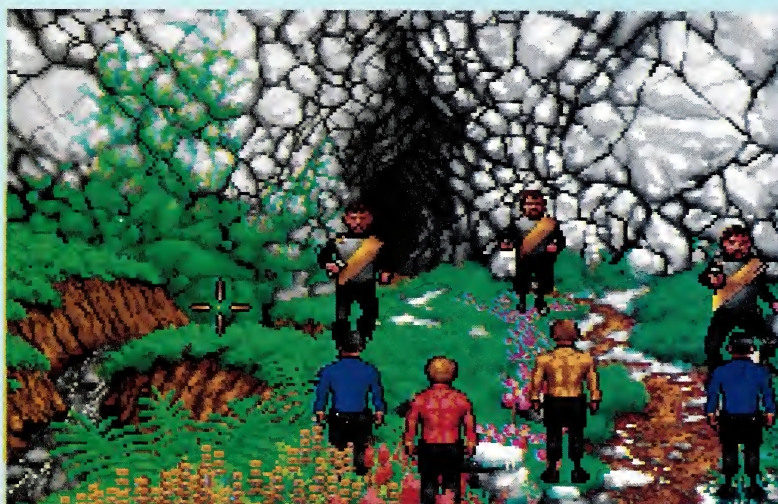
Neuvottele elassikapteenilta lisäaikaa, mutta älä ärsytä häntä tai panttivankia kuolee. Etsi tietokoneelta Masadan tiedot, pistä suojien override-koodi (293391-197736-3829) muistiin ja lähetä se Uhuran avustuksella (pidä huoli että Masadan tiedot olivat viimeinen haettu data,

muuten se ei onnistu). Kun suo-jat ovat alhaalla, siirry alukseen.

Anna McCoyn parantaa haa-voittunut miehistön jäsen, jolta saat tällöin transmogrifierin. Käske Spockin tutkia transporterin kontrollipöytä, jonka hän väittää pystyvänsä korjaamaan.

Korjaa käytävästä talteen pha-serhitsain, tyhjät phaserit sun muut ja mene aluksen selliosas-tolle.

Tainnuta elassit ja käytä Spockia katkaisemaan lukosta tulevat johdot, jolloin pommi kytkeytyy pois päältä. Kerää johdot ja pommi ja palaa käytä-vään. Lataa hitsauslaite käyttä-mällä ensin phaseria, sitten hit-saria ja käytä sitä oven vasem-malla puolella lähellä latiaa.



Aito klingoni olisi jo ampunut.

Pelit ■ 5/1992



(Tai käytä sitä metallitikkuihin, jolloin ne sopivat transmogri-fieriin, saat siirtokammion toimi-naan ja voit siirtyä komentosil-lalle teleportterillä).

Kun ovi aukeaa, ryntää sisään ja tarjoa elassikapteenille kun-niakas tapa antautua, jolloin tur-halta tulitaistelulta ja kuolonuh-reilta vältytään ja tilanne ratkeaa onnellisesti.

3: Loves Labor Jeopardized

Avaruusasema ARK7, jota johtaa tohtori Carol Marcus, ei enää vastaa. Paikalle singahtava Enterprise törmää romulaanien Bird of Preyhin, joka luonnolli-sesti ei kuuntele järkipuhetta. Tulitaistelun jälkeen ARK7:n viereen pysäköivä Enterprise näkee toisen Bird of Preyn par-kissa.

Tutki asemaa Bonesin tricor-derilla ja anna sekä Spockin että McCoy'n selata aseman tietokan-taa. Astu sitten harmaasta ovesta sisään, sosialisoi kaapista pai-nottomuuslaite ja mene reaktori-huoneeseen. Ota lattialla oleva jakoavain talteen, avaa oikealla seinustalla oleva paneeli ja irro-ta nitraattitankki. Pistä painotto-muuslaite tankkiin ja ota tankki taskuun. Poista sitten paneelin vieressä oleva ilmastointiluukun kansi. Avaa samalla oikealla tie-tokoneen alla oleva luukku ja ota vähän johtoa talteen. Mene pieneen laboratorioon ja synteti-soi ammoniakkia, eli:

1. Tee happitankista painoton.
2. Sijoita nitraattitankki tyhjään paikkaan.
3. Avaa kaasuhanat jako-avaimella.
4. Käytä syntetisoijaa.



5. Ota pullo.
6. Sulje hanat.

Mene isoon hallin ja aseta pullo laitteeseen, joka on hiuk-kaskiuhdyttimen vieressä. Ota pakastimesta virusnäyte ja aseta se pullon viereen. Anna Bonesin käyttää laitetta ja... siinä se – puolivalmis lääke!

Kun vielä olet isossa hallissa voit samalla tislata itsellesi vä-hän eristettä, pane siis johdot tislajaan ja sinulla on polybe-ryllikarbonaattia.

Vie vastalääke pieneen lab-raan, aseta se synteisilaitteeseen ja valmista taas litra ammoniak-kia. Samalla sinun tulee tehdä vähän TLTDH-kaasua, vaihta-malla nitraattitankki happitank-kiin ja pistämällä polyberyllikar-bonaatti synteisilaitteeseen.

Mene reaktorihuoneeseen ja pudota ilokaasupurkki ilmas-tointikanavaan. Kun olet tehnyt tämän voit mennä alakertaan (hiukkaskiuhdyttimen vieressä on tikkaat) ja leikkiä sairaanhoita-jaa romulaanien kanssa. Mene seuraavaan huoneeseen ja anna Preaxille ruiske takapuoleen. Vapauta Carol ja hänen avusta-jansa. Puhu lopuksi Preaxille ys-

tävällisesti. Muista katsoa minkä laitteen kimpussa tohtori Marcus on häärinyt.

4: Another Fine Mess

Elässialukset ajavat takaa pientä rahtialusta. Kun elässit on tuhot-tu, ilmestyy ruutuun kukas muu kuin Harcourt Fenton Mudd, jo-ka kaiken lisäksi ottaa pitkät alueelta.

Enterprise jäljittää Muddin Harrapa-systeemiin, jossa tähti-alusta odottaa outo alus. Rupertele hetki Spockin kanssa, niin Harry ottaa yhteyttä. Puhu ystä-vällisesti ja sovittelavasti Muddin kanssa. Tarjoudu auttamaan häntä. Hän on vaarallinen psy-kopaatti, joka ei kaihda keinoja toteuttaakseen suunnitelmansa!!

Kun siirryt vieraaseen aluk-seen anna Spockin leikkiä tri-corderilla. Pöimi laatikoista kel-tainen pallero, Muddin de-grimeri ja lattialta linssi. Yhdistä linssi ja de-grimeri ja ko'eile uutta tuotetta. Kävele pois-päin ja tulet asehuoneeseen. Siellä kannattaa tutkia eri tavaroita ja mennä suoraan edessä olevaan huoneeseen, joka paljastuu ko-

mentosillaksi. Tutki paikkoja ja ota pieni esine joka on pöydän- oikeassa alakulmassa.

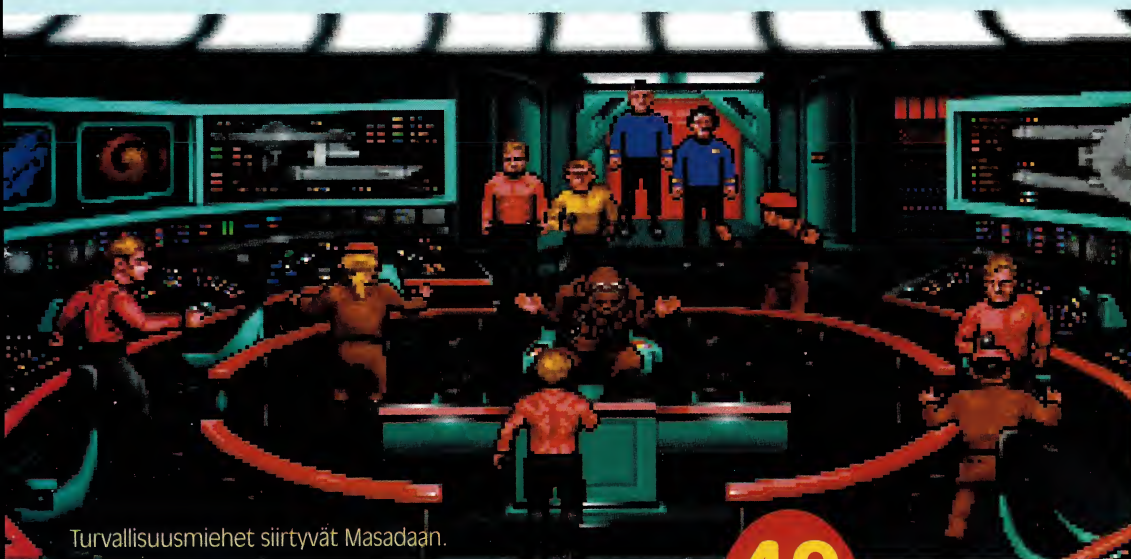
Mene sitten alas vasemmalle ja tulet aluksen tietokoneelle. Ota Spock käyttöön ja tutki isoa keltaista palloa. Kun suippokor-va sitten väläyttää, että kannat-taisi liittää tricorderit yhteen, si-nun pitää ottaa tricorderi-ikoni ja osoittaa sillä isoa palloa. Tä-män jälkeen sinun tulisi taas tut-kia palloa saadaksesi enemmän selville. Nyt kannattaa vielä ot-taa pieni keltainen pallo ja lada-ta siihen tietoa isosta pallosta. Mene sitten sairastuvale, jossa näet Harryn.

Mudd nappaa pienen kapse-lin itselleen ja pudottaa sen kun hän näkee sinut. Kapseli "räjäh-tää" ja Muddin käytös muuttuu väkivaltaiseksi ja vainoharhai-seksi, joten Spockin pitää rau-hoitella Muddia vulkaanitekniik-kalla. Kun Mudd on saatu pe-ttiin, Bones toteaa että sänky pitäisi saada toimimaan. Ota nes-tekekapseli ja pistä se alimmai-seen paneeliin. Anna Bonesin hoivata Muddia.

Mene sitten komentosillalle ja anna Spockin käyttää vasem-manpuoleista tietokonetta. Kun olet valmis, voit itse operoida oikeanpuoleisella asemalla. Me-ne asehuoneeseen ja lataa boosteri asejärjestelmään ohjauspaneelin sinisistä nappuloista. Yh-dy Spockin mielipiteeseen. Me-ne vielä alkuruutuun ja sieltä alaspäin. Muddin pää ilmestyy luukusta ja hän on ilmeisesti ka-dottanut jotain. Sano ettet ole nähnyt tätä. Kun hän sitten läh-tee Sav-a-ship-laite rupeaa yski-mään (Muddin kepposia). Kor-jaa se työkalulla ja mene pois. Jos näet Muddin tietokoneen luona, älä anna hänen jatkaa tu-hoamistaan. Nyt voit mennä ko-mentosillalle ja antaa Scottin siirtää itsesi Enterpiselle.

5: The Feathered Serpent

Klingonit ovat jonkun kimpussa Digifalin systeemissä ja Enterpri-se joutuu tutkimaan tilanteen. Kun tulet Digifal-systeemiin ja klingoni kutsuu sinua, yritä vält-tää taistelua. Asetu kiertoradalle ja siirry planeetalle. Planeetalla sinua odottaa yhden miehen vastaanottokomitea. Tämä mies on itse asiassa Quetzacoatl, Maassakin vieraillut jumalolento





Phaser puhuu.

(of sorts). Keskustellessasi hän ennemmin tai myöhemmin suuttuu ja heittää sinut pieneen kuoppaan.

Nyt kohtaat ensimmäisen ongelmasi, eli miten päästä pois kuopasta. Käärmeen saa kiinni ottamalla maasta kiven, tukkimalla kolon ja poimimalla käärmeen taskuun. Kun sinulla on kiviä voit samalla heittää vasenta liaania kaksi kertaa ja kiivetä pois. Jatka matkaasi kaksi ruutua vasemmalle.

Kohtaat ison miehen, joka väittää olevansa Quetzacoatlin ylipappi. Vilauta kärmeettä ja ihmettele miksi verta tarvitsisi vuodattaa. Kun hän sitten uhoaa, että näin on tehtävä, heitä häntä kaksi kertaa kivellä. Poimi jälkeen jäänyt tikari. Jatka matkaasi luolan kautta joelle.

Päästä käärme-parka vapautteen ja leikkaa tikarilla maasta löytyvä kasvin lehti. Tätä kasvia vesipeto vihaa, joten jatko lie-nee itsestään selvää.

Jatka matkaasi ja poimi mukaan vähän dilithiumkristalleja. Kun taas kohtaat Quetzacoatlin, puhu kohteliaasti. Sano Scottille "four to beam up" ja olet Enterprisen komentosillalla. Matkusta tarkkailijana klingonien oikeudenkäyntiin.

Kun olet siirtynyt Enterpriselta planeetalle ja planeetalta Enterpriselle niin siirtyminen klingonien oikeuden eteen ei vielä tunnu missään. Sinun on turha puhua Vlictin kanssa enempää, jonka myös tiedeupseerisi toteaa kun kysyt häneltä todennäköisyyttä "jumalan" vapauttamiseksi.

Oikeudenkäynnissä vaadi osallistua Test of Lifeen, ja hups... olet jossain.

Ota keppi, sulata phaserilla

rautapitoista kohtaa lattiasta ja kasta keppi siihen. Saat jotain, jolla sähkölento menee oikosulkuun.

Lukon saa auki tsekkaamalla sen tricorderilla ja ottamalla yhteyden Enterpriseen, jonka tietokone selvittää sekä lukon koodin että salaisen sivukoodin. Pyydä tietokonetta lähettämään kumpikin koodi, jolloin (vaihteeksi) tutustut hävinneeseen silisaatioon.

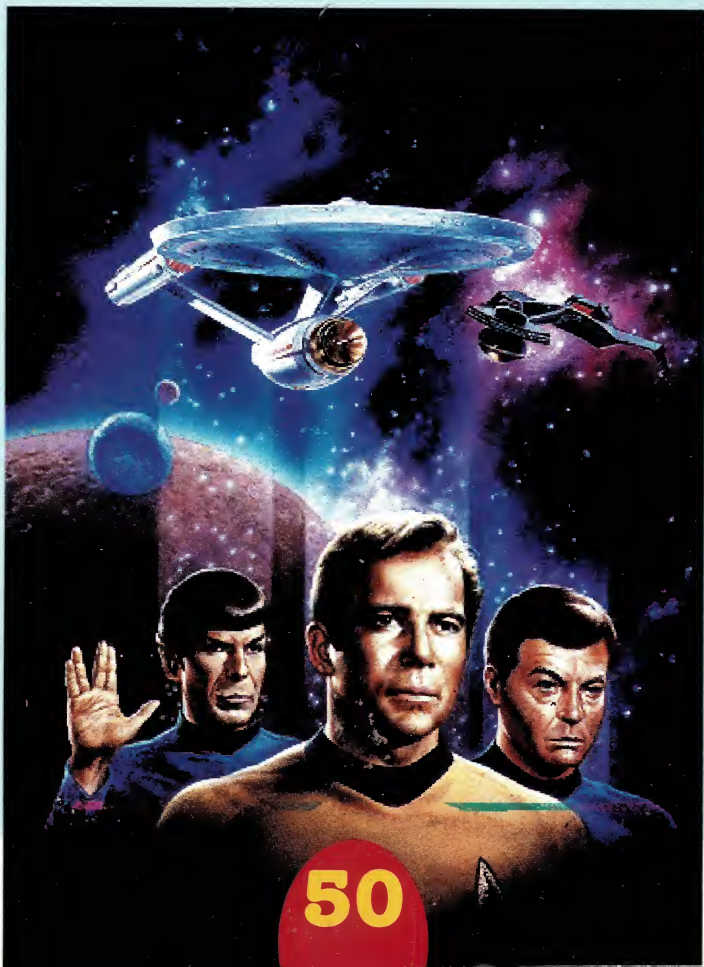
Kun olet saanut selville mitä ympärilläsi on, voit ruveta kokeilemaan koodeilla (oikea koodi: vihreä, vihreä, vihreä). Täyspunainen yhdistelmä antaa jär-

kyttävän efektin, joten ÄLÄ KOKEILE! Kun Interrogator on aktivoitunut voit astua sen sisälle, jolloin Bialbi puhuu sinulle. Hän lupaa korjata tilanteen. Yhtäkkiä Amiraali Vlict Kenka on paikalla ja pulassa.

Kun olet häipynyt Hrakourilta voit sanoa Kallaraxille, että Vlict tuomittiin ja teloitettiin vieraan tietokoneen toimesta.

6: That Old Devil Moon

Scythen pinnalla oleva ohjustukikohta uhkaa laukaista nipun ohjuksia viereiselle planeetalle, jollei NCC-1701 toimi nopeasti.



Ennen kuin siirryt Scythen pinnalle, konsultoi aluksen tietokonea ainakin seuraavista asioista: LUCRS, SCYTHE ja THREE.

Siirryttyäsi pinnalle ota heti maasta hopeamalmia mukaan. Ensimmäinen ovi aukeaa 3-lukumuunoksella 99 (10200) ja toinen 17 (122). Päästyäsi sisään analysoi lukko tricorderilla, jolloin siihen tallentuu lukon rakenne.

Laserporahuoneessa käytä tricorderia ohjainten kanssa, jolloin pystyt tekemään muotin kiveen. Pistä malmi koloon ja käytä laserporaa heikoimmalla teholla (100), niin saat kopion avainkortista. Ota myös laatikosta piuha.

Avainkorttia käyttämällä pääsee kontrollihuoneeseen. Käske Spockin analysoida kumpikin tietokone. Yhdistä koneet piu-alla ja käytä vasempaa, niin ei-pää tömise planeetan pinta.

7. Vengeance

Enterprise kohtaa sisaraluksensa USS Republicin. Rebulic on tuhattu ja lähes koko miehistö kuollut. Republicin lokikirjan mukaan hyökkääjä on Constitution-luokan tähtialus Enterprise! Takaa-ajon jälkeen kuvaruutuu ilmestyy kapteeni Bredell kovasti tutun näköisessä aluksessa....

Kovien miesten kova tehtävä. Älä anna Uhuran lähettää datapakettia ja siirry Republiciin. Anna Spockin tutkia aluksen tietokoneet ja kapteenin lokikirja. Mene sairastuvalle ja anna Bonnesin parantaa nainen. Puhutuasasi naiselle palaa Enterpriselle.

Taistelussa melkein suosittelun Ellassi-alusten eliminointia ensimmäiseksi ja kopio-Enterprisen säästämistä viimeksi. Ei vienynt meinaan kuin kaksi iltaa.

Jos sinusta ei ole Starfleetin kapteeniksi, lataa tallennettu peli PC-Toolsin heksa-editoriin. Muuta rivin 240 kaikki luvut ja rivin 256 kuusi ensimmäistä lukusarjaa 21:ksi, niin kaikki vastustajasi tippuvat yhdestä osu-
masta.

Peli loppui juuri kun pääsit vauhtiin, joten sitten vain odotamaan datadiskejä.

James Mashiri, Niko Nirvi

Eye of the Beholder II**The Legend of Darkmoon**

●● Viime lehdessä pääsimme noin puoleen väliin Darkmoonin sokkeloita. Nyt koluamme loputkin holvit ja vapautamme maailman pahasta.

Ja me tapamme tässä numerossa.



Numerossa 4/92 ollut EOB kakkosen kartasto oli epätäydellinen. Siniharmaassa tornissa tasolla 3 on salaseinän takana huone, jossa voi muuttaa esineitä kiviksi. Ei siis ole tarpeen kerätä kiviä aikaisemmin. Salahuone on oikealle alaviistoon paikasta, joka on merkitty kakkosella, pohjoiseen olevaa syvennystä vastapäätä.

Siniset tasot ovat pelin laajimmat ja miksei- vät vaikeimmatkin. Tasojen tärkeintä antia ovat peilikilvet, joita tarvitaan kuusi kappaletta. Ensimmäisen kilven pääsee noutamaan siirtokentän kautta, joka on merkitty numerolla viisi karttoihin sininen 1 & 2. Sitten jatketaan portaita toiseen kerrokseen.

Kiviesteet murenevät muutamalla Dispell-taialla. Länteen avautuvan käytävän päässä vanhus kohottaa yhden valitsemasi jäsenen tason. Lightning boltsit niittävät tason hirviöitä kuin tyhjää ja niitä onkin käytettävä, sillä otukset kivettävät ja Stone to flesh -taian saa vasta paljon myöhemmin.

Etsi kolme timanttia ja aseta ne kartalle merkittyyn ornamenttiin, ja saat auki viereisen käytävän oven. Suuntaa luoteeseen halliin, joka on osioitu kuudella kuopalla, paina seinäpainiketta ja

odota kunnes tie avautuu. Tiuhasti painolaatoitetulta alueelta saat toisen kilven. Paina kolmea vipua ja viimeisen vivun vierellä olevaa laattaa, niin saat noudettua avaimen. Läheinen syvennys luovuttaa toisen avaimen.

Karttamerkki ykkösen kohdalla olevien huulten huomaan pitää jättää taikavarustus, jonka jälkeen pääsee taistelemaan ja noutamaan punaisen silmän. Vastaan tuleva läpinäkyvä ovi



hajoaa hakkaamalla, tosin se lyö takaisin. Neljäs siirtokenttä vie takaisin taikakirjojesi pariin ja saat samalla kolmannen kilven.

Loputkin kilvet löytyvät

Kartan koillinen nurkka antaa kaulariipuksen, kääntämällä kampea ja painamalla rappia saa alueen muotoa ja oviaukkoja muutettua. Sentryssä on liikkuva pilari, jonka ohi pääsee naruttamalla. Houkuttelee pilari huoneen toiseen reunaan ja siirty sen jälkeen itse toiseen reunaan välttelemällä laattoja, sitten

heitä joku esine huoneen toisella puolella olevalle laatalle ja pilarin seuratesa perässä kipi-tä sen ohi.

Sisäänkäynti kolmanteen siniseen kerrokseen käy portaita kosta illuusioseinän läpi. Kerrosta asuttavat kärsäkkäät demonit, mutaatiot, joihin ei oikeastaan tehoa kuin teräs ja jotenkuten tulipallot. Kerroksesta löytyvät kolme seuraavaa peilikilpeä.

Iso seinävaatein koristeltu halli muuttuu kartalla esitettyyn muotoon, kun noudat sen

keskellä olevan kääron. Pilarit estävät pakenemisen ja tulipalloja sataa neljästä suunnasta. Huoneessa, josta löytyi yksi kilpi, kannattaa lepuuttaa joukkue, sillä seuraavan seinämän takana on muutama kärsäpäinen matkanestäjä. Lisäksi seuraavaan oveen tarvitaan Star Fire.

Kolmannen kilven jälkeen vastaantulevan huoneen ovet saa auki painamalla oven vastaista laattaa ja nakkaamalla joutain siirtokenttään.

Tämän jälkeen vastaasi tulee kaksi huonetta, joissa lattiat ovat täynnä vaeltavia kuoppia. Ajoita



kulkusi naksunnan mukaan, itse asiassa se on varsin helppoa. Sitten vain haet avaimen ja siirryt teleportin kautta kerroksen alkuun. Mikäli omistat pari avainta ja kuusi kilpeä löysit kaiken tarpeellisen.

Peilitalon kautta jatsoon

Dispel Magicillä pääset peilihuoneeseen. Aseta kuusi peiliä seinillä oleviin telineisiin ja pääset jatkamaan matkaa.

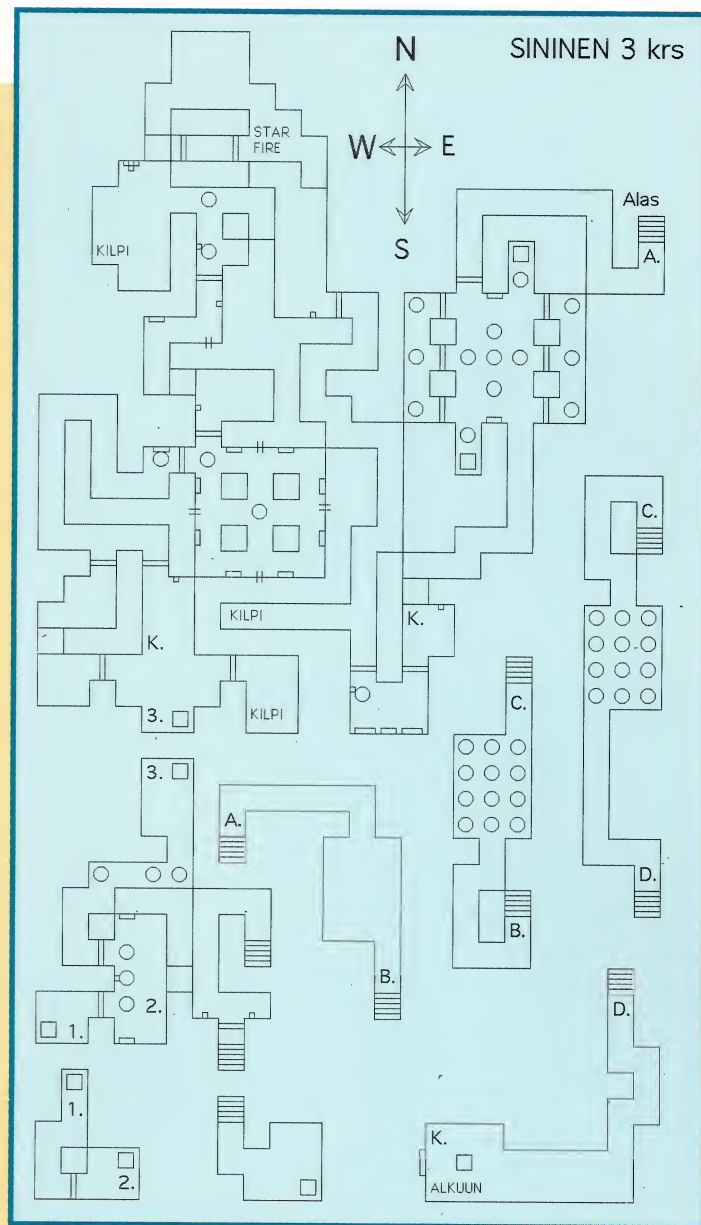
Ensimmäinen muuttuva alue sisältää avaimen, alue muuttuu toiseen suuntaan kierrettäessä umpikujaksi. Seuraava ongelma on pitkän käytävän puolivälissä oleva siirtokenttä, joka toimii suunnanmuuttajana. Sen paikka kannattaa merkitä.

Seuraava muuttuva alue on kuvattu sen pysyvässä muodossaan. Idässä on kivinen tikari, joka helpottaa siirtymistä tulevassa elämässä.

Meduusaneidot kiikkiin

Seuraavalle alueelle pitäisi vangita neljä kerroksen neidoista. Tapa ensin muutama ihan vain tungoksen välttämiseksi, meduusoja syntyy koko ajan lisää.

Meduusat pitää vangita ristin muotoiselle alueelle, jossa on monta ovea. Houkuttele neito pohjoisimman kopin laatalle, heitä Hold Person tai vastaava ja pane ovi kiinni. Juokse riva-kasti ympäri ja pane toinen auki olevista ovista kiinni. Samaa taktiikkaa käyttämällä koeta vangita myös kolme muuta meduusaa, viimeiseksi eteläisin koppi, ja ovi jatsoon aukeaa. Meduusat pitää vangita nopeasti, sillä taika raukenee ja neidot osaavat avata ovia.

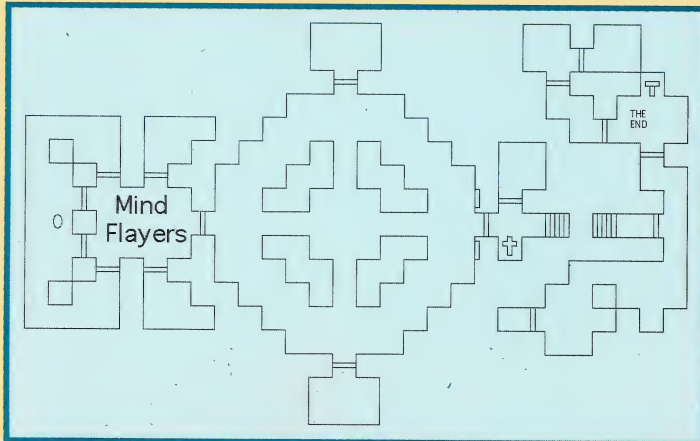


Talonin osat

Hilt of Talon on tärkeä, eli ota se talteen. Ennen hammaslukuon avaamista kannattaa ottaa noko-

set ja tallentaa. Haamujen kanssa taistellessa kannattaa samalla tutkia seinävaatteet, joista yhdestä löytyy taikakäärö.

Alueen eteläpuolen pilarike-



hikko on pääsylippu seuraavaan kerrokseen. Nurkkaus, johon putoisit, on viimeinen lepopaikaksi. Vastaan tulevat jättiläiset kaatuvat parhaiten Lightning Boltseilla tai raa'alla teräksellä.

Kerroksesta pitää löytää Tongue of Talon, joka luonnollisesti on taaimmaisessa nurkassa. Sinisistä kerroksista löytyy myös Eye of Talon.

Yhdyskerroksessa on etelässä ristin muotoinen alue, jonka läntisen syvennyksen seinäkuvi-oon keräämäsi Talonin kahva, kieli ja silmä sopivat.

Asetettuasi esineet seinä sulaa silmissäsi. Suoraan edestä pääsee alakertaan, josta löytyy yksi lisätaika.

Oikeanpuoleisesta portaikosta pääsee yläkertaan noutamaan yhden purppurasormuksen, joka toimii avaimena. Siellä on myös alttari, jossa kannattaa muuttaa tarpeettomia esineitä lasikuuliksi ainakin neljä kappalletta, ylimääräiset voi käyttää ammuksina. Pois pääsee painamalla molemmat kammet alas, muutoin ikuiset siirtymäsi on merkittynä karttaan.

Vasemmanpuoleisille portaille pääsee laittamalla laatoille jotain painiketta ja poistamalla vastaanottokomitean päiviltä. Yläkerrassa kannattaa tutkia viimeisen seinävaate, jonka alla on purppurasormus. Taaimmaisen huoneen siirtokentän viereltä löytyy liimapaperi, jota ei kannata ottaa käteen, koska se ei lähde irti kuin Remove Cursella. Sen sijaan reppuun sen voi laittaa.

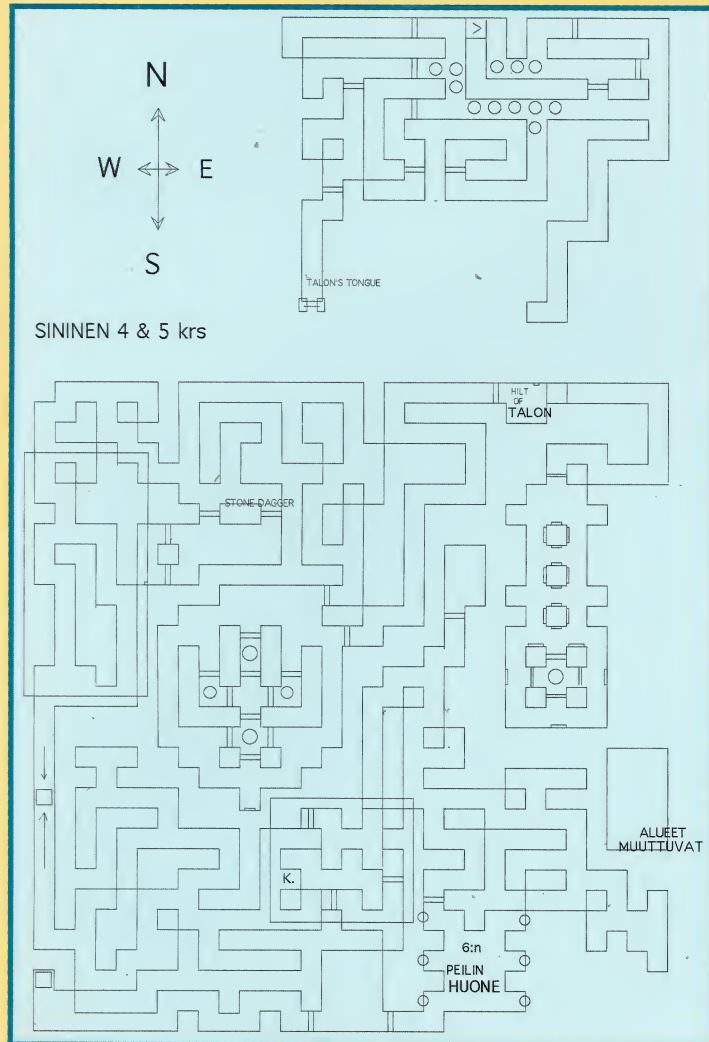
Syvennyksen viereinen siirtokenttä heittää toiseen huoneeseen, mutta avaa samalla tien jatsoon. Asettamalla sormuksen seinällä olevaan vastaavaan syvennykseen pääsee käytävään, jonka lattialta voi liimapaperin avulla kalastaa kaksi sormusta lisää (eli liimapaperi samalle laatalle kuin esineet).

Käytävän päässä olevan huoneen keskellä on illuusioseiniä, joiden seasta löytyy kolikko, haarniska ja viitti. Siellä on myös portaat seuraavaan huoneeseen.

Seuraava huone on sekavin, se on pelkkiä siirtyviä seiniä, mutta asettelemalla esineitä sinne tänne saa paikan kartoitettua. Täällä on pari avuliasta jättiläistä sekä Insal, joka antaa ko-

likon. Ojel-nimiselle jättiläiselle pitää antaa kaksi aikaisemmin löydettyä kolikkoa, ja hän antaa vastalahjaksi tärkeän avaimena toimivan kolikon. Lännessä on portaat seuraavaan huoneeseen.

Seuraavan ongelman muodostaa siirtokenttä, joka siirtää varoittamatta toiselle käytävälle. Ohita se käytävän puolivälissä olevan illuusioseinän kautta. Sit- ten saavut kahdelle kolikoilla avattavalle ovelle, jotka vievät samaan suuntaan. Paikalliset



velhot ovat sen verran sitkeitä, että tallentaminen jokaisen taiston jälkeen on tarpeen.

Vihertävien verkkoseinien takana on kolme telinettä, joille pitää saada asetettua lasinen pallo (sphere of fire). Seinämät saa poistettua Distingerate-taialla tai pyörittelemällä seinämillä olevia punaisia levyjä. Lasipallot avaavat lännessä seinän, jolla riippuu iso sormus. Sormuksesta vetämällä joukko teleporttaa seuraavaan kerrokseen.

Tää on viimeinen taisto

Olet päässyt pelin viimeiselle temmellyskentälle.

Tulet huoneen keskelle, jonka jokainen ulosmenoväylä on illuusioseinää. Heti kun menet jonkin seinän lävitse, ne kaikki häviävät ja salamannerit hyökkäävät kimppuusi.

Viimeiseltä kentältä löytyy myös huone, jossa oleva näkymätön laatta vapauttaa Mind Flayereita sekä kristallipallo, jol-

la voi tutkailla varsin paikkansapitävää tulevaisuutta.

Alueen itäisellä reunalla olevan oven saa auki suuntaamalla Dispel Magic -taiat kahteen seinällä olevaan kolmioon. Pääpaha Dran Draggore löytyy ylhäisestä yksinäisyydestään portaiden yläpäästä ensimmäisen oven takaa vasemmalta.

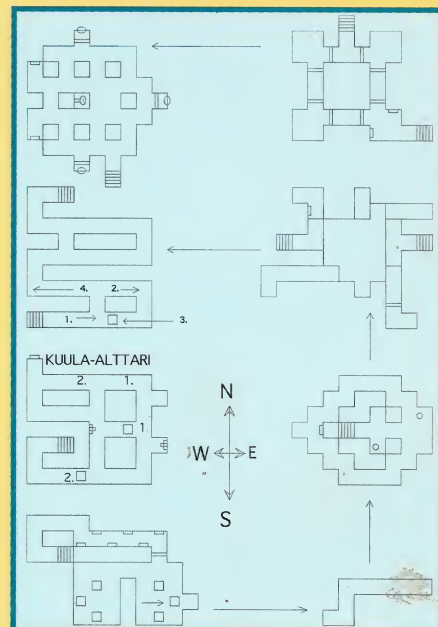
Taistele toinen käsi nuolilla ja toinen hii-rellä, väistä jokaisen iskun jälkeen jäämättä odottamaan tulosta. Starfire Scepter suojaa hetken Dranin tuli- hyökkäyksiä vastaan.

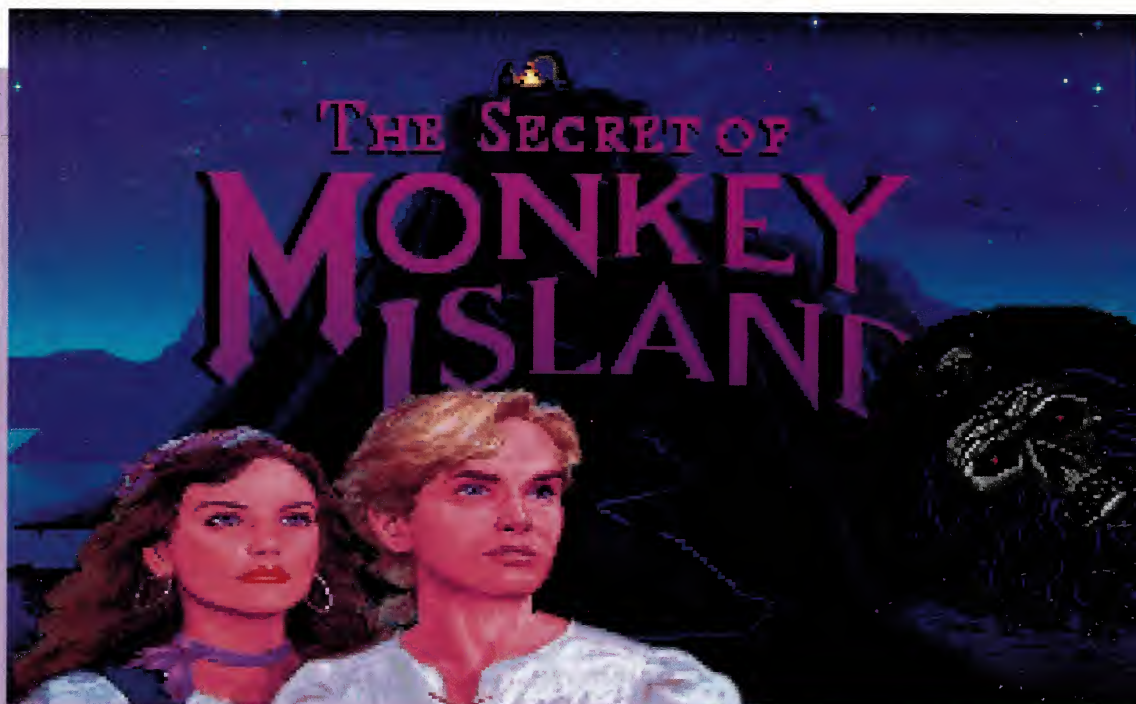
Puolivälissä tuoksin- taia vastukseksi muut- tuu lohikäärmeeksi ja olet noin kymmenen,

viidentoista iskun päässä lopul- lisesta voitosta.

Ja lopulta lohikäärme makaa maassa selällään rintakehä avoimena, kita valuen vihreää limaa. Linna tuhotaan taikavoi- min ja sankarit kehystetään kul- taitiin kehyksiin. Se siitä.

HYVYYS!





Toiveammattina merirosvo

●● Monkey ykkönen on noussut uuteen kukoistukseensa ainakin saamiemme kysymysten määrästä päätellen. Päätimme lepuuttaa korviamme ja tyhjentää PelitSeis-palstaa ja julkaista koko ratkaisun. Siispä matkaan kohti Apinasaarta.

Guybrush Threepwood haluaa merirosvoksi ja on tullut Meleen saarelle hakemaan töitä. Tie nousee kuitenkin heti pystyyn: ennen kuin merirosvoksi voi tulla täytyy osoittaa olevansa tarpeeksi kyvykäs. Kaiken lisäksi Meleen saarta hallitsee pelottava LeChuck, joka on saanut kaikki paikalliset merirosvot miltei pismään housuihinsa.

Kolme koetta

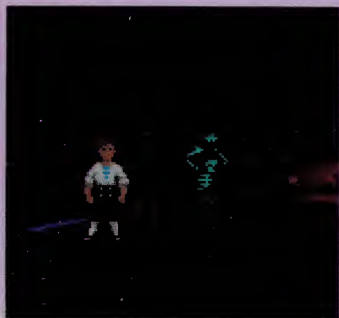
Lukaise sillan pielessä oleva juliste ja painu sitten Scumm Bariin, joka on täynnä merirosvoja. Puhelu merirosvojen kanssa ja saat selville, että takahuoneen merirosvot osaisivat ehkä auttaa sinua.

Kerro viereisen huoneen merirosvoille, että haluat merirosvoksi. He sanovat, ettei merirosvoksi pääse sanomalla haluavansa sellaiseksi, vaan on suoritettava kolme koetta: miekkailu, varastaminen ja aarteen



etsintä. Periaatteessa tehtävät voi suorittaa missä järjestyksessä tahansa, nyt kuitenkin käymme ensin käsiksi miekkailuun. Merirosvot kertovat, että sinun tulee hankkia miekka ja voitettava miekkamestari. Ensimmäinen täytyy löytää treenaaja.

Jää odottamaan, että kokki lähtee keittiöstä. Kun kokki on häipynyt verhon taakse, kävele keittiöön, ja ota pöydältä lihanpalat ja pöydän alla oleva kattila. Kävele laiturille, jossa lokki on syömässä kalaa. Kävele aivan laiturin päähän ja astu irtolaudan laudan päälle: lokki lennähtää ilmaan. Lennätä loppia kolme kertaa. Astu vielä neljännen kerran laudalle, jolloin lokki lähtee lentoon, ja ehdit ottaa kalan.



Miekkamestarin voittaminen

Lähde kävelemään kaupunkiin ja kysy kolmelta merirosvolta, onko heillä kartoja. He kysyvät, haluatko kaupunginhallituksen pöytäkirjan. Tarjoudu ottamaan yksi, jos saat kaksi kolikkoa. He suostuvat.

Lähde kohti kellon ali menevää tietä ja mene kujalle. Kun



olet huhuillut jonkin aikaa, tulee sheriffi paikalle ja kertoo, kuinka vaarallisia pimeät kujat ovat näin öiseen aikaan. Kun sheriffi lähtee, mene takaisin kadulle ja vankilaan. Kysy sellissä olevalta vangilta, haluaisiko hän jotain. Hän haluaa luonnollisesti vapauteen, mutta et voi vielä vapauttaa häntä, joten käy ostamassa hänelle kurkkupastilleja kaupasta. Pyydä kauppiaalta pastilleja, riennä takaisin vankilaan ja anna muutama vangille.

Mene voodooakan asunnolle ja nappaa kumiankka. Mene juttelemaan miehelle, jolla on papukiaja olalla, mutta älä osta karttaa. Sitten takaisin vartiopaikalle ja sieltä polulle.

Sirkuksesta saa rahaa

Mene metsäaukiolle, jossa on sirkusteltoa. Elävät tykinkuulat kiistelevät kumpi menee tykkiin. Tarjoudu auttamaan heitä ja kysy paljonko he tarjoavat. Kypäräksi kelpaa kattila.

Nyt tarvitset miekan, eli käy kaupassa ostamassa se. Palaa polulle ja sieltä sillalle, peikon saa lahjottua kalalla. Mene seuraavaksi miekkailun opettajan talolle.

Harjoitus tekee mestarin

Lue pihalla oleva mainoskyltti, mene ovelle ja koputa. Väittelet miekkailun opettajan kanssa, että sinusta tulee parempi miek-



kailija kuin miekkailumestarista niin kauan, että hän suostuu treenaamaan sinua. Hinnaksi sovi 30 kolikkoa. Näytä hänelle myös miekkasi. Monen tunnin harjoittelun jälkeen alkaa opettajasi heitellä herjoja. Vastaile mitä huvittaa.

Mene polulle haastamaan riitaa merirosvojen kanssa. Opettele solvauksia taistelemalla niin kauan, että olet oppinut kaikki solvaukset ja niiden vastasolvaukset. (Solvauksia opit vastustajiltasi, ja solvaamalla vastustajiasi opit vastasolvauksia.) Kun olet oppinut kaikki voit mennä taistelemaan miekkamestarin kanssa, jonka löydät, kun menet kauppaan ja kysyt kauppiaalta miekkamestarista ja seuraat kauppiasta. Kauppias menee tienhaaraan, josta nappaat ohi kulkiessasi keltaisen kukan. Seuraa kauppiasta sillalle, ja jää odottamaan, että hän lähtee.

Pyydä miekkamestarilta, että saat jutella hänen kanssaan. Kun olet voittanut miekkamestarin, saat T-paidan, jonka viet baarissa istuville merirosvopäälliköille todisteeksi. Jos et voita, et ole vielä oppinut kaikkia solvauksia ja voit palata harjoitteluun, ja sitten taas seuraat kauppiasta.

Varastelu

Yksi tehtävä on suoritettu, nyt kysellemme seuraavasta eli varastelusta (art of thievery). Merirosvot kertovat haluavansa, että varastat heille jonkun pienen esineen, esimerkiksi "monien käsien palvelon kohteena", joka on patsas kuvernöörin palatsissa kaupungin ulkopuolella.

Nukuta kuvernöörin "puudelit" maustetulla lihalla, jonka saat, kun käytät keltaista kukkaa lihoihin. Koirat nukahtavat, ja pääset sisälle. Mene sisään oikealla olevasta ovesta. Sheriffi Shinetop huomaa sinut, ja seuraa perässä. Köytä sheriffi ja voit palata kaikessa rauhassa vankilaan. Anna myyräntorjunta-aine vangille. Tästä jalosta teostasi kiitollisena vanki antaa sinulle tätinsä leipoman porkkanakakun, josta löydät viilan.

Mene käymään kaupassa ja osta lapio. Palaa kuvernöörin taloon. Nyt pääset viilan avulla seinässä olevasta reiästä sisään. Kun olet saanut patsaan ja lentänyt oven läpi, sheriffi tulee syyttämään sinua. Kuvernööri laskeutuu portaita pelastamaan sinut.

Mutta onni ei ole pitkäaikaista, sillä ulos lähtiessäsi osuu sheriffi taas tiellesi, ja heittää si-

nut ja patsaasi järveen. Koska et kuitenkaan halua jäädä järveen, nappaat patsaan kainaloon, ja kiipeät pois tikkaita pitkin. Kuvernööri tulee pelastamaan sinua ja huomaa, että olet selvinnyt järvestä ylös omin avuin. Rakkauskohtauksen jälkeen sinulla onkin huomattavasti suurempi halu saada kokeet suoritettua, joten lähdet suoraa päätä Scumm Baariin ja annat patsaan merirosvopäälliköille.

Aarteen metsästys

Kysy lisää aarteenmetsästyksistä. Merirosvopäälliköt kertovat, että sinun on löydettävä Meleen saaren legendaarinen kadonnut aarre ja tuotava se heille. Käy ostamassa aarrekartta papukajaja olkapäällä seisovalta mieheltä.

Aarre löytyy, kun olet aikasi harhaillut metsässä ja päässyt aukiolle, jolla on pari luettavaa kylttiä. Kaiva aarre ylös lapiolla. Monen tunnin kaivamisen jälkeen löydät T-paidan, jota lähdet ylpeänä esittelemään merirosvopäälliköille.



Kuvernöörin kaappaus

Matkalla näet aavelaivan seilavan kohti horisonttia. Vanhus kertoo että laiva vei kuvernöörin, jota ei enää varmaankaan nähtäisi. Kysy miksi, ja saat viestin. Lue viesti, ja mene sitten baariin. Baari on tyhjä lukuun-





ottamatta pöydillä lojuvia mukeja. Kerää kaikki mukit, ja kysy itkevältä kokilta, mikä hätänä. Kokki kertoo, että LeChuck on napannut kuvernöörin ja vienyt hänet aavelaivallaan. Kysy mitä voisit tehdä, ja kokki käskää hankkimaan miehistön ja lähtemään LeChuckin perään Monkey Islandille.

Mene keittiöön ja täytä yksi viidestä mukistasi grogilla ja lähde juoksemaan kohti vankilaa. Koska grogi sulattaa mukin melko nopeasti, joudut juostessasi vaihtamaan mukia muuttamaan kerran. Vankilassa sulata lukko grogilla. Kiitollisena vapaudestaan vanki lupaa tehdä mitä ikinä pyydät. Sano, että tarvitsisit miehistöä Monkey Islandin matkaa varten. Entinen vanki kuitenkin huijaa sinua vanhalla tempulla ja luistaa tiehensä. Kun olet lähtenyt vankilan ulkopuolelle, seuraa taas pätkä LeChuckin aavelaivan tapahtumia.

Päästä rottakin vapaaksi uudemalla grogitemppu ja mene voodoo-akan luokse kysymään tulevaisuudestasi. Hän kertoo, että sinun tulee mennä Monkey Islandille ja etsiä LeChuckin haamu, joka on syvällä Monkey Islandin uumenissa. Hän kertoo myös, että vain ikivanha juuri (an ancient root) on tarpeeksi voimakas tuhoamaan LeChuckin. Oikein valmistettuna juuri pystyy tuhoamaan aaveen kuin aaveen. Hän kertoo myös saarella asuvista ihmissyöjistä, jotka joko auttavat sinua, tai syövät sinut. Lopuksi hän käskää sinut lähtemään etsimään rakastettuaasi ja varoittaa sinua.

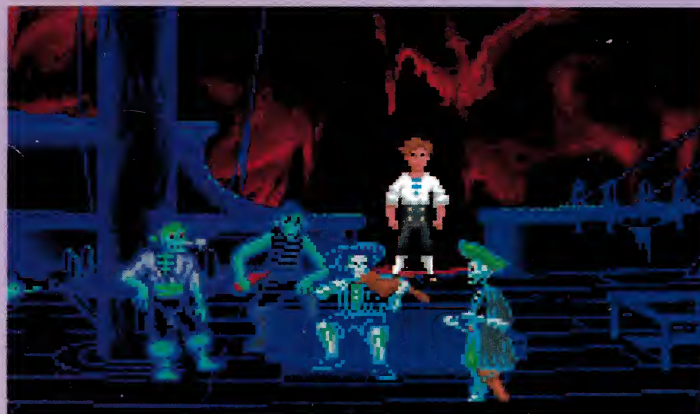
Miehistön hankkiminen

Monkey Islandille ei pääse ilman laivaa ja miehistöä, joten käy miekkamestarin juttusilla ja kerro, että kuvernööri on kidnappattu. Hän ei usko sinua ennen

kuin näytät hänelle saamaasi viestiä ja kerrot, että aiot hankkia laivan ja miehistön. Hän suostuu tulemaan mukaan ja sopii tapaamisesta satamassa. Mene takaisin polulle ja ylhäällä olevalle saarelle. Kiipeä tankoon, ja liu'ut kumiankalla kaapelia pitkin saarelle. Mene taloon ja puhu Meathook, talossa asuva merirosvo, mukaan miehistösi. Hän ei kuitenkaan usko kapteeninkykyihisi ja pistää sinut testiin. Hän kertoo kauheasta hirviöstä, joka on pienen oven takana, ja käskää sinun koskea sitä. Pelottava hirviö onkin papukaija, jota koskettamalla saat Meathookin mukaan miehistösi. Kiipeä takaisin mastoon, ja käytä kumiankkaa toiseen suuntaan.

Laivan hankkiminen

Mene takaisin polulle ja käytettyjen laivojen kauppaan. Kerro Stanilla, ettei sinulla ole paljon rahaa, ja hän esittelee sinulle Sea Monkeyn, ainoan laivan, jolla on koskaan purjehdittu Monkey Islandille. Stan ei kuitenkaan ole halukas myöntämään luottoa, mutta vihjaisee, että kauppias voisi olla halukas. Tarvitset lisää miettimisaikaa ja kun olet lähdessä Stan antaa sinulle korttinsa ja kompassin, jotta varmasti löytäisit takaisin.



Palaa kauppaan. Kysy kauppialta luotosta ja valehtele hänelle olevasi töissä. Kauppias hakee luottolapun kassakaapistaan ja kysyy ammattisiasi. Vastaa, että olet vasta saamassa töitä. Kauppias arvostaa rehellisyyttäsi, mutta ei kuitenkaan myönnä sinulle lainaa, vaan vie lomakkeen takaisin kassakaapiinsa. Olet kuitenkin jo katsonut kassakaapin yhdistelmän, joten usuta kauppias miekkamestarin luokse. Avaa kassakaappi vääntelemällä kahvaa samalla tavoin kuin kauppias.

Nappaa paperi ja palaa Stanin luo ja näytä hänelle paperia. Tingi aikasi laivan hinnasta ja lopulta Stan suostuu myymään sen 5000 kolikolla ja sanoo tuovansa sen laiturille. Mene siis kaupunkiin, jolloin tapaavat Stanin, joka antaa sinulle laivan paperit ja merenkulkuoppaan. Otis, Meathook ja Carlakin tulevat paikalle ja juttelutuokion jälkeen olet pelannut ensimmäisen osan läpi.

Toinen osa: Matka

Matka alkaa loistavasti: miehistö ei halukaan mennä pelastamaan kuvernööriä Monkey Islandilta, vaan mieluummin pikuristeilylle Karibialle.

Mene hyttiisi ja ota pöydältä kynä ja mustepullo sekä laatikosta kirja. Lue kirjaa, joka osoittautuu kapteenin lokikirjaksi. Kirjan välistä löydät murepurkin kannen, jota on käytetty kirjanmerkinä.

Mene ruumaan ja ota köysi ja ruutitynnystä ruutia. Arkusta löytyy viiniä. Mene keittiöön ja ota kattila sekä kaapista paketti muroja, joiden seasta löytyy yllätyspalkinto. Katso palkintoa tarkemmin ja huomaat, että se

onkin avain. Käy kokeilemassa avainta hytissäsi olevaan kaappiin. Kaapissa on arku, josta löydät keittoreseptin ja kanelitankoja. Nyt sopan keittoon.

Käy hakemassa lippu mastosta ja mene keittiöön. Heitä pataan reseptissä mainitut ainekset eli mustetta, kumikana, muroja, kanelitankoja, merirosvolippu, 4 mintupastillia, 2 lorausta viiniä ja 3 hyppysellistä ruutia.

Kun kaikki ainekset ovat paikalla, menetät tajuntasi, ja sillä aikaa voodoiloitsu kuljettaa sinut Monkey Islandille. Herättyäsi heitä Stanin antama kortti tuleen ja mene hakemaan ruutia ruumasta. Pane kattila päähäsi ja ammu itsesi saarelle laittamalla köysi kanuunan tulilangaksi ja ruuti kanuunan piippuun. Olet päässyt toisen osan läpi.



Kolmas osa: Monkey Island

Ensimmäiseksi tapaavat Herman Toothrotin. Lue puussa oleva viesti ja nappaa banaani. Kävele viidakkoon ja mene linnakkeeseen. Kaada kanuuna ja nappaa maasta kuula, ruuti, köysi ja kaukoputki. Mene takaisin viidakkoon.

Hae joen haarasta kiven alta viesti, lue se ja katso kiveä, joka osoittautuu piikiveksi. Aseta ruuti padolle ja tee kipinä käyttämällä piikiveä kuulaan. Vesi alkaa taas valua jokeen ja vie sinua jonkin matkaa. Kävele lamмикolle ja ota köysi ja viesti. Palaa joenhaaraan ja kiipeä ylös kallioon hakattuja portaita pitkin.

Työntelee ja vetelee taideteosta niin kauan, että saat ylhäältä tönnäissyn kiven osumaan banaani-puuhun, josta putoaa banaaneja. Löydät alhaalta taas viestin.

Tervetuloa aavebileisiin.



Mene rotkolle ja köysien avulla alas hakemaan aivot. Sit-ten veneelle ja soutaen rannalle, jossa on jälleen viesti.

Ihmissyöjät

Mene alkuasukaskylään ja ota banaanit kulhosta. Kun olet läh-dössä, tulee vastaasi kolme ih-missyöjää. Vastaa heille mitä ha-luat – he lukitsevat sinut kuiten-kin koppiin. Ota kopista viesti ja kallo, ja pakene lattiassa ole-van irtonaisen lankun kautta.

Palaa veneellesi ja souda alempana olevaan rantaan. Ota pullo ja palaa veneelle. Souda alimmalle rannalle ja etsi viida-kossa liikkuva apina, jolle annat kaikki viisi banaaniasi. Apina seuraa uusien banaanien toivos-sa perässäsi aukiolle. Vedä to-teemia nenästä, jolloin aitaan aukeaa aukko. Apina apinoi si-nua ja pääset livahtamaan au-kosta apinan roikkuessa totee-min nenässä. Nappaa keskellä oleva pieni patsas ja palaa ve-neellesi.

Nyt ihmissyöjien kylään. Anna patsas ihmissyöjille ja hae ba-naaninkeruulaite mökistä. Kun kävelet kylän keskustaan, näet Hermanin, joka harmittelee ka-donneen banaaninkerääjäänsä vuoksi. Anna kerääjä Herman-nille, jolloin saat avaimen suu-reen apinaan. Ihmissyöjiltä saa navigointia käsittelevää kirjasta vastaan navigaattorin pään.

Palaa suuren apinanpään luo ja käytä avainta apinan korvaan, jolloin se aukaisee suunsa. Me-ne sisään ja kävele oikealle. Na-vigaattoripään nenä näyttää suuntaa.

Mikä se alttarilla seisookaan?

Kaulakoru suoja aaveilta

Päästyäsi perille suostuttele (uh-kaile) navigaattoripää lainaa-maan kaulakorunsa, ja mene vasta sitten laivaan. Aaveet eivät näe sinua kaulakorusi ansiosta. Mene luukusta alas. Ota aave-kanalta aavehöyhen. Kutita sillä nukkuvan aaveen jalkoja pari kertaa, niin aave tiputtaa grogi-pullonsa. Ota se talteen.

Mene kapteeninhyttiin ja käy-tä kompassiasi avaimeen. Palaa "eläintarhaan" ja avaa lattialuuk-ku avaimella. Mene alas ja laita grogia rotankuppiin, käy otta-mansa mömmöä astiasta ja kii-peä kannelle. Käytä mömmöä narisevaan oveen (oikealla), mene sisään ovesta ja nappaa seinällä olevat aavetyökäluut. Avaa ruumassa oleva laatikko

työkäluilla ja ota voodoojuuri.

Palaa kylään antamaan juuri alkuasukkaille ja saat vastalah-jaksi suihkepullon. Mutta kun menet takaisin kokeilemaan pulloa käytännössä, laiva onkin kadonnut, ja aave kertoo, että kaikki ovat lähteneet kuvernöö-rin ja LeChuckin häihin Meleen saaren kirkkoon. Silloin miehis-tösi tulee paikalle. Sano, että heidän täytyy lähteä kanssa-si Meleen saarelle ja olet päässyt kolmannen osan läpi.



Neljäs ja viimeinen osa

Mene suorinta tietä kirkkoon ja suihkuta voodoolitkua vastaan tulevien aaveiden päälle. Kir-kossa keskeytä häät. Kun yrität käyttää voodoolitkua Le-Chuckiin, jää pullo jumiin ja LeChuck lyö sinua niin, että len-nät Stanin käytettyjen laivojen kauppaan. Vippaa maasta otta-masi juuriolut LeChuckin päälle.

Ville Valpasvuo

Herjaus-tili

Taulukosta ei ole apua, ennen kuin olet miekkaillut tarpeeksi ja oppinut kaikki herjat. Eli jos oikeaa vastausta ei vielä vaihtoehdoissasi ole, käytä vastaavaa herjaa seuraavaan merirosvoon ja saat oikean vastauksen.

Yleisherjat:

S: This is the END for you, you gutter-crawling cur!
V: And I've got a little TIP for you. Get the POINT?
S: Soon you'll be wearing my sword like a shish kebab!
V: First you'd better stop waving like a feather-duster.
S: People fall at my feet when they see me coming.
V: Even before they smell your breath?
S: I once owned a dog that was smarter than you.
V: He must have taught you everything you know.
S: You make me want to puke.
V: You make me think somebody already did.
S: Nobody's ever drawn blood from me and nobody ever will!
V: You run THAT fast?
S: You fight like a dairy farmer.
V: How appropriate. You fight like a cow.
S: I got this scar on my face during a mighty struggle!
V: I hope now you've learned to stop picking your nose.
S: Have you stopped wearing diapers yet?
V: Why, did you want to borrow one?
S: I've heard you are a contemptible sneak.
V: Too bad no one's ever heard YOU at all.
S: You're no match for my brains, you poor fool.
V: I'd be in real trouble if you ever used them.
S: You have the manners of a beggar.
V: I wanted to make sure you'd feel comfortable with me.
S: I'm not going to take your insolence sitting down!
V: Your hemorrhoids are flaring up again, eh?
S: There are no words for how disgusting you are.
V: Yes there are. You just never learned them.
S: I've spoken with apes more polite than you.
V: I'm glad to hear you attended your family reunion.

Miekkamestari-herjat:

S: Every word you say is stupid.
V: I wanted to make sure you'd feel comfortable with me.
S: I got the courage and skill of a master swordsman!
V: I'd be in real trouble if you ever used them.
S: You are a pain in the backside, sir!
V: Your hemorrhoids are flaring up again, eh?
S: My last fight ended with my hands covered with blood.
V: I hope now you've learned to stop picking your nose.
S: I usually see people like you passed-out on tavern floors.
V: Even before they smell your breath?
S: I've got a long, sharp lesson for you to learn today.
V: And I've got a little TIP for you. Get the POINT?
S: There are no clever moves that can help you now.
V: Yes there are. You just never learned them.
S: My sword is famous all over the caribbean!
V: Too bad no one's ever heard YOU at all.
S: My tongue is sharper than any sword.
V: First you'd better stop waving like a feather-duster.
S: I hope you have a boat ready for a quick escape.
V: Why, did you want to borrow one?
S: Only once I met such a coward!
V: I'm glad to hear you attended your family reunion.
S: My name is feared on every dirty corner of this island.
V: Too bad no one's ever heard YOU at all.

SYVÄLLISIÄ SYYSTARJOUKSIA

Amiga/ST

Addams Family	195,-	/195,-
Adventures Compilation (kok.)	280,-	/280,-
Agony	220,-	/220,-
Airbus A 320 (1meg)	280,-	/280,-
Amnios	220,-	/220,-
Amos	360,-	/360,-
Amos 3D	260,-	/260,-
Amos Compiler	220,-	/220,-
Another World (1 meg)	240,-	/240,-
Bane of the Cosmic forge (1 meg) 300,-		
Battle Isle Datadisk	159,-	/159,-
Bonanza Brothers	220,-	/220,-
California Games 2	195,-	/195,-
Carl Lewis Challenge	195,-	/195,-
Castle of Dr Brain		
(1 meg, lisäleväri)	290,-	/290,-
Chart Attack	250,-	/250,-
Civilization	280,-	/280,-
Conflict, Korea (1 meg)	240,-	/240,-
Conflict, Middle East (1 meg)	240,-	/240,-
Daemonsgate	280,-	/280,-
Dark Queen of Krynyn (1 meg)	240,-	/240,-
Death knights of Krynyn (1 meg)	240,-	/240,-
Dune (1 meg)	250,-	/250,-
Dynablasters	250,-	/250,-
EcoQuest (1 meg)	280,-	/280,-
Elvira 2 (1 meg)	280,-	/280,-
Elvira Arcade Game	220,-	/220,-
Epic	220,-	/220,-
Eye of the Beholder 2 (1 meg)	250,-	/250,-
F15 Strike Eagle 2 (1meg)	260,-	/260,-
Final Whistle (Kick Off 2 Data)	110,-	/110,-
Fire & Ice	195,-	/195,-
Formula One Grand Prix		
(Microprose)	250,-	/250,-
Fort Apache	240,-	/240,-
Games92 Spain	195,-	/195,-
Giants of Europe		
(Kick Off 2 Data)	100,-	/100,-
Heart of China (1 meg)	290,-	/290,-
Heimdall	290,-	/290,-
Hero Quest	195,-	/195,-
Hero Quest - Return of the		
Witchlord (lisäosa)	149,-	/149,-
Hook	220,-	/220,-
Hostile Breed	240,-	/240,-
Imperium	90,-	/90,-
Indy - Fate of Atlantis	220,-	/220,-
Indy Heat	195,-	/195,-
International Sports Challenge	220,-	/220,-
Jaguar XJ	220,-	/220,-
James Pond 2 Robocod	220,-	/220,-
Jimmy White Whirlwind Snooker	240,-	/240,-
John Madden American Football	240,-	/240,-
King's Quest 5 (1 meg, lisäleväri)	300,-	/300,-
Knights of the Sky (1 meg)	290,-	/280,-
Larry 5 (1 meg, lisäleväri)	290,-	/290,-
Lemmings 2	220,-	/220,-
Links (vaatii kovalevyn)	300,-	/300,-
Lords of the Rings	240,-	/240,-
Lotus Esprit Turbo Challenge 2	220,-	/220,-
Manager	220,-	/220,-
Moonfall	195,-	/195,-
Myth	195,-	/195,-
No Greater Glory (1 meg)	260,-	/260,-
Pacific Islands		
(Team Yankee 2)	240,-	/240,-
Parasol Stars	220,-	/220,-
Pinball Dreams	220,-	/220,-
Pools of Darkness (1 meg)	260,-	/260,-
Populous 2	260,-	/240,-
Project X	220,-	/220,-
Quest & Glory (kokoelma)	280,-	/280,-
Railroad Tycoon (1 meg)	260,-	/260,-
Rainbow Collection	220,-	/220,-
Return to Europe		
(Kick Off 2 Data)	110,-	/110,-
Robin Hood (Sierra)		
(1 meg, lisäleväri)	290,-	/290,-
R-Type 2	195,-	/195,-
Secret of Monkey Island 2	229,-	/229,-
Secret of the Silver Blades		
(1 meg)	240,-	/240,-
Shadow Sorcerer (1 meg)	240,-	/240,-
Sim Ant (1 meg)	280,-	/280,-
Simpsons	220,-	/220,-
Space Crusade	220,-	/220,-
Space Gun	220,-	/220,-
Space Quest 4 (1 meg, lisälev.)	300,-	/300,-
Special Forces (1 meg)	280,-	/280,-
STOS 3 D		
Strike Fleet (1 meg)	250,-	/250,-
Ultima 6 (1 meg)	260,-	/260,-
Utopia - The New Worlds		
(lisäosa)	125,-	/125,-
Vroom	220,-	/220,-
Wayne Gretzky 2 (1 meg)	260,-	/260,-
Willy Beamish (1 meg, lisälev.)	290,-	/290,-
Winter Super Sports 92	220,-	/220,-
Winning Tactics		
(Kick Off 2 Data)	110,-	/110,-

PC - Pelit 3.5

10 Great Games (kokoelma)	300,-	/300,-
Aces of the Pacific	300,-	/300,-
Addams Family	240,-	/240,-
Are We There Yet?	250,-	/250,-
B-17 Flying Fortress	300,-	/300,-
Bane of the Cosmic Forge	300,-	/300,-
Carl Lewis Challenge	250,-	/250,-
Castle of Dr Brain	290,-	/290,-
Championship Manager	240,-	/240,-
Chessmaster 3000	280,-	/280,-
Civilization	300,-	/300,-
Conquest of Longbow	300,-	/300,-
Crisis in the Kremlin	300,-	/300,-
Cruise for a Corpse	280,-	/280,-
Darklands	300,-	/300,-
Darkseed	300,-	/300,-
Death Knights of Krynyn	260,-	/260,-
Dune	300,-	/300,-
Dungeon Master	280,-	/280,-
Elvira 2	290,-	/290,-
Epic	280,-	/280,-
Eye of the Beholder 2	290,-	/290,-
F 117 A Stealthfighter 2	300,-	/300,-
Falcon 3.0	360,-	/360,-
Free D.C	280,-	/280,-
Games92 Spain	235,-	/235,-
Gateway	260,-	/260,-
Global Effect	250,-	/250,-
Grand Prix Unlimited	290,-	/290,-
Gunship 2000	280,-	/280,-
Hardball III	280,-	/280,-
Heroes of the 357	290,-	/290,-
HeroQuest	250,-	/250,-
Hook	240,-	/240,-
Indy - Fate of Atlantis	300,-	/300,-
International Sports Challenge	260,-	/260,-
Jimmy White Whirlwind Snooker	250,-	/250,-
Larry 5	300,-	/300,-
Laura Bow II - Dagger of Amon Ra	300,-	/300,-
Lemmings Datadisk	145,-	/145,-
Lemmings 2	260,-	/260,-
Links 386 Pro	330,-	/330,-
Links (kysy datalevyjä!)	300,-	/300,-
Lure of temptress	250,-	/250,-
NCAA Basketball	260,-	/260,-
No Greater Glory	250,-	/250,-
Obitus	280,-	/280,-
Pacific Islands	280,-	/280,-
Police quest 3	300,-	/300,-
Populous 2	240,-	/240,-
Secret of Monkey Island 2	280,-	/280,-
Secret Weapons of Luftwaffe	300,-	/300,-
- lisäosa Dornier DO 335	169,-	/169,-
- lisäosa Heinkel He-162	169,-	/169,-
- lisäosa P-38	169,-	/169,-
- lisäosa P-80	169,-	/169,-
Shadow Sorcerer	280,-	/280,-
Shadowlands	250,-	/250,-
Shuttle	350,-	/350,-
Simpsons	240,-	/240,-
Space Quest 4	300,-	/300,-
Star Trek 25th Anniversary	280,-	/280,-
Steel Empire	290,-	/290,-
SuperTetris	280,-	/280,-
Theatre of War	280,-	/280,-
Their Finest Missions Datadisk	125,-	/125,-
Toyota Celica GT Rally	240,-	/240,-
Treasures of the Savage Frontier	280,-	/280,-
Turtles 2 - Coin Op	220,-	/220,-
Two Towers (Lord of the Rings II)	260,-	/260,-
Ultima 7	300,-	/300,-
Ultima Trilogy 2	300,-	/300,-
Ultima Underworld	300,-	/300,-
UMS 2	300,-	/300,-
UMS 2 Planet Editor	195,-	/195,-
Utopia	250,-	/250,-
Wayne Gretzky 2 Canada Cup	280,-	/280,-
Willy Beamish	300,-	/300,-
Wing Commander 2	300,-	/300,-
- lisäosa Special Operations	169,-	/169,-
- lisäosa Special Operations 2	169,-	/169,-
- lisälevy Speech Accessory	169,-	/169,-
World Tennis Championships	280,-	/280,-

Budokan		/109,-
Chart Attack (kokoelma)	125,-	/195,-
Creatures 2	85,-	/120,-
Darkman	77,-	/120,-
Death Knights of Krynyn		/195,-
Die Hard 2	85,-	/125,-
Dynablasters	125,-	/159,-
Elvira Arcade		1195,-
Euro Football Champ	85,-	/120,-
Gateway to Savage Frontier		/195,-
Hero Quest	77,-	/120,-
Hero Quest - Return of the		
Witchlord (lisäosa)	45,-	/65,-
Hudson Hawk	77,-	/120,-
Indy Heat	85,-	/125,-
Moonfall	85,-	/125,-
Pitfighter	77,-	/120,-
Power Hits (10 pelin kokoelma)		/220,-
Rainbow Collection	109,-	/146,-
Rodland	77,-	/120,-
Simpsons	85,-	/135,-
Smash TV	85,-	/125,-
Space Crusade	85,-	/125,-
Space Gun	85,-	/125,-
Soccer Stars	125,-	/195,-
Turbo Charge	85,-	/125,-
Turtles 2 - Coin Op	85,-	/120,-
Ultima 6		/195,-
Ultima Trilogy 2		/240,-
W.W.F Wrestling	77,-	/120,-

PC:LLE HYÖDYKSI

VÄKEVÄ JULKAISUPAKETTI
GeoWorks Ensemble 1.2 SF 1495,-
 - kokonaan suomenkielinen, sisältää helppo-
 käyttöiset ja monipuoliset julkaisu-, grafiikka-,
 organisaatio- ja kalenteri/muistikirjaohjelmistot
 ja hyvän käsikirjan.

SEKÄ VIELÄ TEHOKAAMPI KOKONAISUUS
GeoWorks + kolme erillistä kirjasinpakettia ja
leikekuvapaketti erikseen hankittuna
 yhteensä 2485,-

NYT YHDESSÄ 1990,-

Muita mielenkiintoisia:

Memory Male	120,-
- Näppärä päiväryhti/muistikirja ohjelmisto Jenkeistä	
Kid Pix	290,-
- hyvä, helppokäyttöinen piirrosohjelma nuorille käyttäjille	
Paintshow Plus	250,-
- kätevä piirto-ohjelma, scanner-yhteensopiva, kuvia voi siirtää muihin ohjelmiin, hyvä kirjoitintuki	

JOYSTICKIT

Fighter 902	79,-
Tac-2	100,-
Navigator	129,-
Arcade	149,-
Zipstick	149,-
Pro 9000	149,-
Pro 9000 Deluxe	199,-
Apache 1	159,-
Gravis	240,-

PC-TIKUT

Warrior 5	149,-
Mach I Plus	199,-
Mach II	229,-
Mach III	269,-
Gravis	295,-
Flightstick	340,-

Commodore 64

kasetti/disketti

2 Hot 2 handle (kokoelma)	130,-	/195,-
3D Construction Kit	195,-	/195,-
Addams Family	85,-	/120,-
Air/Sea Supremacy		/195,-
Bonanza Brothers	85,-	/135,-

Triosoftin syyskuun huimat uutuudet!

Syyskuun huimat uutuudet

Tarjoukset voimassa POSTIMYYNNISSÄ
tämän kuun loppuun

JAMES POND 2 - ROBOCOD
Commodore kasetti 75,- disketti 109,-

RED ZONE
Amiga 199,-

CRAZY CARS III
Amiga tai ST 199,-

GAMES '92 ESPANA
Amiga tai ST 195,- PC 3.5" 235,-

AIR WARRIOR
mukana kilpailussa parhaan
lentosimulaattorin tittelistä
Amiga tai PC 3.5" 249,-

SPECIAL FORCES
PC 3.5" 249,-

ETERNAM
PC 3.5" 249,-

B-17 FLYING Fortress
PC 3.5" 279,-

INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS
PC 3.5" 260,-

Triosoftin syyskuun huimat uutuudet!

Joka kuukausi meillä on lisätarjouksia. Syyskuussa nämä. Taaskin tavaraa on rajoitetusti, ripeä toiminta kannattaa. Tuntuuko sinusta joskus siltä, että tilaat Triosoftin lisätarjouksia, mutta jätät ilman? Muut ovat siis ehtineet ensin. Vanha lännen laki: Vain nopeimmat selviytyvät.

AMIGA

PC 3.5"

4D Sports Boxing	80,-	50 Great Games (kokoelma)	199,-
4D Sports Driving	100,-	Back to the Future III	60,-
Badlands	60,-	Battle Master	80,-
Bloodwych	50,-	D/Generation	120,-
Champion of the Raj	60,-	Drakkhen	60,-
Double Double Bill	60,-	Faery Tale Adventure	80,-
(kokoelma, 1 meg)	120,-	Kristal	60,-
Fool's Errand	50,-	Larry 5 EGA	200,-
Frenetic	50,-	Menace	60,-
Intact	60,-	Moto Grand Prix	50,-
Interphase	30,-	Mystical	40,-
Jahangir Khan Squash	50,-	Nevermind	40,-
Megalomania	120,-	Paperboy II	100,-
Ninja Warriors	50,-	RB12 Baseball	80,-
Paperboy II	80,-	Realms	150,-
Passing Shot Tennis	50,-	Rise of the Dragon EGA	120,-
Projectyle	50,-	Theme Park Mystery	50,-
Shockwave	50,-	Ultima VII	250,-
Turbo Trax	39,-		
Vengeance of			
Excalibur (1 meg)	120,-		
Welltris	80,-		
Wolfpack (1 meg)	120,-		
Wonderland	150,-		
Xiphos	30,-		

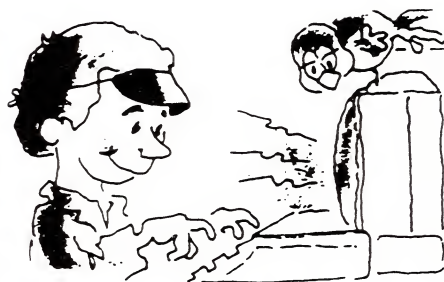
**TRIOSOFT
LISÄTARJOUKSET**

ÄÄNIKORTIT

Vahvin peruskortti
THUNDERBOARD 800,-
Suomen suosituin
SOUND BLASTER 2.0 995,-
Blasterin kanssa
Warrior 5 -joystick
kaupan päälle.

Tehokkaampi pakkaus
SOUND BLASTER PRO II MIDI 1695,-
16-bittisen äänen mestari
PRO AUDIO SPECTRUM 16 1995,-
Väkevä paketti
SOUND BLASTER 2.0 1100,-
+ minikaiuttimet paristo/verkko-
käyttöisellä vahvistimella

Minikaiuttimet erikseen 280,-



TRIOSOFT

PL 78 33211 TAMPERE

ark. 10 - 18, lauantai 9 - 15

Voit soittaa meille myös aukioloaikojen
ulkopuolella - vastaamme jos olemme
puhelimien ääressä!

LIIKKEET:

Kuninkaankatu 10
33210 TAMPERE
931-130 292

Kultarikontie 1
01300 VANTAA
90 - 835 566

TILAUSKORTTI

Tilaan seuraavat tuotteet

HINTA

DISKETTI

KASETTI

Varalle, jos jokin on
loppunut kesken

Mikro _____
Nimi _____
Osoite _____
Postinumero _____
Paikkakunta _____

Alle 18-vuotiaalta huoltajan allekirjoitus

Lähetysten hintaan lisätään toimituskulut 30 mk.

TRIOSOFT
MAKSAA
POSTI-
MAKSUN

TRIOSOFT
Sopimus 33520/3
33003 TAMPERE

Tämän ilmoituksen hinnat ja tarjoukset ovat
POSTIMYYNTIHINTOJA.

RAHOITA ITSE OMAN KONEESI HANKINTA - ENNAKKOMAKSULLA! SILKKA SÄÄSTÖÄ!

Yli 52.000 asiakasta luottaa Komentokeskukseen.

JO 7 1/2 vuotta luotettavaa postimyyntiä. Kolmas liike avattu Turkuun!!!!

Malli	386/40	386/40	486/33	486/50
Keskusmuisti	4MB	4MB	4MB	4MB
Cachemuisti	64KB	256KB	256KB	256KB
Kovalevy	80MB	80MB	80MB	80MB
Käteishinta	7390,-	7590,-	9500,-	10500,-
Ennakkohinta	6950,-	7150,-	8995,-	9995,-

Vakiokokoonpano kaikissa koneissa: 14"SVGA värinäyttö, 1MB SVGA näytönohjain Trident 8900, HIIRI, pöytäkotelo, 2xRS, 1xCentr., 1xpeliportti, 3,5"/1,44MB levyasema, DR. DOS 6.0 käyttöjärjestelmä, NERO 2000 suom. tietovisailu, Suomi- Englanti sanakirja, 2 VUODEN TAKUU

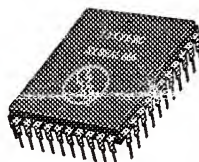
Ennakkomaksulla 30-40 pv:n toimitusaika. Myös osamaksulla.

Lisäoptiot koneisiin: Matikkaprosessorit:

4MB lisää muistia	+800,-
100MB kovalevy	+300,-
120MB kovalevy	+570,-
170MB kovalevy	+1100,-
200MB kovalevy	+1400,-
Minitower kotelo	+100,-
Tower kotelo	+500,-
MS DOS 5.0	+200,-
Modeemi 2400BD	+350,-
Windows 3.1	+350,-
5,25" levyasema	+450,-
Lomittamaton näyttö	+500,-



286/20 MHz	495,-
386/33 MHz	750,-
386/40 MHz	995,-
386SX/25MHz	650,-
386SX/33MHz	850,-



EMOLEVYT:

286/20MHz	550,-
386SX/25 MHz	895,-
386SX/25 MHz Cache	1095,-
386SX/33 MHz	995,-
386/40MHz 64Kb Cache	1290,-
386/40MHz 256Kb Cache	1490,-
486SX/25MHz	1490,-
486/33MHz 256Kb Cache	3695,-
486/50MHzDX2 256Kb Cache	4995,-
486/50MHz 256Kb C. + lccap	5795,-

DISKETIT:

	10 KPL	100KPL
3,5" DSDD	3,00	2,50
DSHD	5,00	4,50
5,25" DSDD	2,00	1,80
DSHD	4,00	3,50

Hinnat ovat yksittäishintoja 10 ja 100 kpl erissä.

KOVALEVYT:

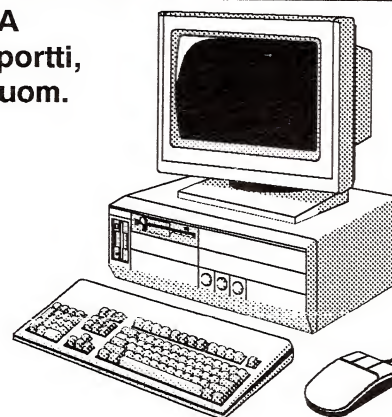
40MB/20ms AT/IDE	1495,-
80MB/19ms AT/IDE	1950,-
100MB/17ms AT/IDE	2295,-
120MB/19ms AT/IDE	2595,-
170MB/16ms AT/IDE	3195,-
200MB/15ms AT/IDE	3495,-

PRINTERIT:

MT 81 9-neulainen Testivoittaja	995,-
MT 82 24-neulainen + ark.syöttö	2495,-
HP Deskjet 500	3450,-
Esselte T4 Laser	5995,-
EsselteT8CLaser	7995,-
Canon BJ10EX mustesuihku	1995,-

MODEEMIT:

2400 BD Kortti	395,-
2400 BD/9600BD Faxmodeemi	550,-
14400 BD Kortti	1695,-



TARVIKKEET:

PUHD.DISK.3,5" tai 5,24"	19,-
HIIREN PUHD.SARJA	40,-
HIIRIMATTO	19,-
RANNETUKI	45,-
HUOLTOIMURI	55,-
MONITORI FILTER 12 "TAI 14"	89,-
MONITOR FILTER OPTINEN	495,-
PRINTERIN ALUSTA	45,-
NÄPP.LAAKIKOSTO	195,-
ASIAKIRJAN PIDIKE MONIT.	29,-
PÖLYSUOJAT Aik.	20,-

KOMENTOKESKUS OY

POSTIMYYNTI PL 391, 90101 OULU. PUH.981-371000 Tilaukset myös

faxilla 981-371011, MYYMÄLÄT: OULU: Asemakatu 9, HELSINKI:

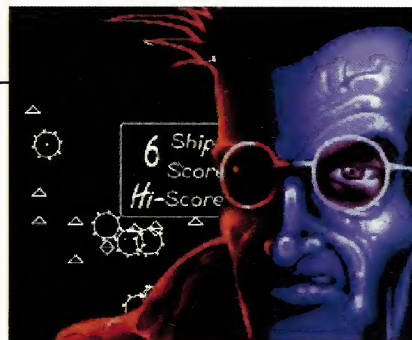
Snellmaninkatu 25, TURKU: Maariankatu 3

MYYMÄLÄMME OVAT AVOINNA KELLO 18.00 ASTI

POSTIMYYNNIN PUHELINPÄIVYSTYS ON ARKISIN 10.00-20.00.

KAIKKI HINNAT SISÄLTÄVÄT LVV. PIDÄTÄMME OIKEUDET MUUTOKSIIN ITSELLÄMME!





●● Vanhempi pelaajakaarti aina muistelee posket kyynelissä "Niitä vanhoja hyviä aikoja", kun miehet oli rautaa ja pelit viisi kiloa. Yhdessä vertaillaan Commodoren ja Atarin ensimmäisten joystickien käsiin tekemää arpikudosta ja nyökytellään, että kyllä se Radar Rat Race oli jotain.

Vanhat kamalat ajat

Tässä päivänä muutama löysin pinkan ikivanhoja pelilehtiä ja selailin niitä nostalgiamielessä. Menneiden aikojen "ihanuudet" palasivat kirkkaina mieleen, joten kerääntykää juniorit rinkiin niin setä kertoo karmeita tarinoita. Osaatte meinaan arvostaa nykyajan ihmeitä.

Eka kerta

Peleissä ei pahemmin ollut valinnanvaraa. Ekaa kertaa pelios toksilla ostaa rävytin kerralla 50 prosenttia kotikaupunkini Mustan Pörssin kuusnelospeleistä. Varastonpuolikas oli yksi tasohippelypelin esi-isistä eli **Manic Miner**. Samaan pakettiin pantiin Commodoren kädensärkijä-ilotikku, joka ergonomisesti oli sitä luokkaa, että kirjaimellisesti pelattiin niin että veri lensi.

Manic Miner oli teknisesti oikea ihmepele. Siinä oli uskomattomat kaksikymmentä kenttää ja musiikkiakin alussa. Ja kyllä sitä sitten pelattiinkin.

Seuraava peli olisin koko maailmaa kohauttanut grafiikalla varustettu seikkailupeli **The Hobbit**. Sen tilasin Toptronicista, jonka koko pelinimikemäärä liikkui tuolloin kymmenen-kahdenkymmenen välissä (kaikki koneet, niin kuin Spectrum, Oric ja muut kovat).

Häpeän tunnustaa, mutta tuolloin oletin, että tekstiseikkailu tunnistaa kaiken, minkä siihen kirjoittaa. Varmaan näi-

den traumojen seurauksena en sitten enää ole tekstipeleihin koskenut.

Omia ideoita?

Kyllähän pelivalikoima alkoi siitä sitten laajeta. Kieltämättä on totta, että tuolloin tehtiin todella oivaltavia ja omaperäisiä pelejä, mutta ei niitä ollut kuin korkeintaan yksi kahdestakymmenestä. Jokaista **M.U.L.E.a**, **Gateway to Apshaita** ja **Loderunneria** kohti oli niin käsittämättömiä, alkeellisia ja surkeita pelejä, ettei niitä kukaan ottaisi enää edes ilmaiseksi.

Nykyään **Kick-Offeilla** ratsastavan **Ancon** edeltäjä **Aniorg (Flight Path 737)** vainosi vielä Amigaakin) muun muassa näytti erikoistuneen surkeisiin kopioihin suosituista peleistä ja jopa sellainen nykyinen jättifirma kuin **Ocean** on tuottanut uskomatonta roskaa. Ajan henki näyttää olleen se, että jos joku teki myyvän pelin, 10+ firmaa teki siitä lähes identtisen version eri nimellä.

Eri versioita **Defenderistä**, **Donkey Kongista**, **Pac-Manista** ja vastaavista oli liikkeellä kuin **Arkanoid**-klooneja vähän aikaa sitten. Olihan sitten vastapainoksi kyllä **Archonit**, **M.U.L.E.t**, **Raid On Bungeling Bayt** ja muut kuuluisat klassikat.

Silloinen perspektiivi oli vähän vaatimaton. Muun muassa **Ultima II** tuntui käsिमättömän isolta peliltä, se kun vei kuusne-

losen levyn KUMMATKIN PUOLET eli noin 140 kilotavua. Eipä siksi ole ihme, kun **Pasi Hytönen** kirjoitti Macin massiivisesta **Cosmic Osmo** -pelistä hämmästyksestä soikeana, että "Cosmic Osmo vie massiiviset 3 megatavua" eikä tästä monta vuotta ole.

Konepuolta

Ette varmaan enää muistakaan, mikä on "kasettiasema". Se on sellainen laite, joka latsi (jos ei taas vaihteeksi ollut säädöt päin hemmettiä) esimerkiksi Hobbitin aikaan 15 minuuttia. Sitten kehitettiin turbolaturit. Lataus sujui kyllä nopeasti, mutta äänipäiden säädöt ja puhtauden merkitys kasvoivat kymmenenteen potenssiin. Ja sitten tulivat multi-load-kasetit..., mutta pikku hiljaa olen jo onnistunut unohtamaan ne, joten antaa olla.

Niinpä sitten sijoitin levyasemaan. Eihän siinä muuta vikaa ollut, paitsi että turbottu kasetti voitti sen nopeudessa. SS/SD-lerppuja ostin tutulta kauppialta alehintaan 25 markkaa kappale, mikä nykyrahassa lienee jotain 40–50 markan paikkeilla. Repikää siitä. Vertailun vuoksi kerrottakoon, että vuoden -85 paikkeilla yksi kolmepuolikas korppu (yksipuolinen) maksoi hilpeät 70 silloista rahaa. Jos hintataso olisi nykyään samaa luokkaa, niin eipä olisi piraateilla varaa kopioida.

Mikä on muuttunut?

Kaikesta tästä ihanuudesta ei ole kuin jotain kahdeksan vuotta itse asiassa, vaikka kuulos- taisikin siltä että Manic Minerä pelattiin Kannaksen korsuissa ennen vartioonmenoa. Olihan se nostalgiasa vellominen kivaa, mutta kyllä näin on marjat, että nykyään voi pelata pelejä, joista kymmenen vuotta sitten ei osannut edes uneksia. Jotain vanhan ajan pioneeriengestä olisi kyllä saanut säilyä, liian harvasta pelistä paistaa tänä päivänä sellainen Rakkauden Työn henki. Kylmä projektiluontoisuus ei ole sama asia.

Ei menneisyyteen enää kannata kuikulla tippa silmässä, mutta eipä sen paremmin myöskään haaveilla tulevaisuudesta täynnä CD-ROM-virtuaalitodellisuuspelejä. Ken tietää mihin suuntaan huulilla oleva laserinvaasio pelejä muuttaa? Nykyisyys tarjoaa aivan riittävästi.

Törmäsinpä muuten hyvään, Amigalle tehtyyn PD-versioon **Omega Racesta**. Se kertoo pähkinäkuoressa jotain alan kehityksestä: VIC-20:ssä muutaman kilon syönyt peli pyörii vain megatavun Amigassa.



PELI henki

Vilkaiskaapa mitä tahansa tämän lehden pelimainosta. Kymmenien, jopa satojen pelien valikoimista löytyy parhaimmillaankin vain muutama perinteinen toimintapeli. Verratkaa tulosta esimerkiksi vanhaan kunnon Pelit 1987 -kirjan sisällysluetteloon. Mitä ihmeen kummajaisia olivat esimerkiksi "sokkelo- ja tasopelit" tai tuolloin niin suosittu "ampumapelit"? Myös mennävuosien pelimainokset kertovat samaa tarinaa.

Pelien suunnittelijat ovat mitä ilmeisimmin ottaneet saamansa kritiikin itseensä. Nykyiset valikoimat pursuavat tervehenkisiä urheilupelejä sekä ihan oikeasti aivoja rassaavia strategia- ja seikkailupelejä. Lähimmäs edes jonkinmoista väkivaltaa pääsee Wing Commanderin ja Falconin kaltaisissa simuissa, mutta nehan ovatkin Yhdysvaltain presidentin ja USAF:n erikoissuojeluksessa.

Silkka viihde, tietokonepelin Dallasit ja Twin Peaksit loistavat poissaolollaan.

Ajat muuttuvat arvot aikojen mukana

●● Mennävuosina pelejä ja tietokonepelejä erityisesti syytettiin kilvan väkivaltaisuudesta ja elävästä elämästä vieraantumisesta. Space Invadersin ja Pac Manin uskottiin nävertävän nuorison moraalista selkärankaa siinä missä rock-musiikin tai nykytaiteenkin. Vaan kuinkas sitten kävikään?

Viides valtiomahti jyrää

Amerikkalaisten keski-ikäisten kukkahattutäti ohella pelien sisältöön ovat vaikuttaneet myös muut tahot. Jotkut heistä jopa pelaavat joskus.

Vaikka näin Pelit-lehteä luukiessa ei siltä välttämättä tunnu, tietokonelehtien toimittajilla, erityisesti peliarvostelijoilla, on yllättävän paljon valtaa. Pelien suunnittelijat tietävät, että jos heidän tuotteensa saa alan lehdistä huonot arvostelut, se ei käy kaupaksi.

Pelit suunnitellaan siis arvostelijoiden eikä suinkaan pelaajien maun mukaan. Käykää vaikka seuraamassa modernia teatteria tai vieraillaa jossakin nykymusiikin konsertissa, niin huomaatte miten maailma toimii.

Kriitikoiden ohella pelien sisältöön vaikuttavat, yllättävää sinänsä, peliohjelmoijat itse. He haluavat tietysti tehdä pelejä, joista itse pitävät. Mutta vastako ohjelmiojien ja arvostelijoiden maku pelaajien maku? Rohkenen epäillä.

Nopea vilkaisu kollegoihin ja uran varrella haastateltuihin ohjelmoijiin kertoo, että pelit tehdään kaksi-kolmekymppisten koulutettujen uroiden tarpeisiin. Pelaajien ikähaitari heiluu puolestaan kymmenen ja kuudenkymmenen välillä, koulutusta eli ei, eikä pelihimo katso sukupuolta.

Älkää siis kuvitelkokaan itse päättävänne, millaisia pelejä pelaatte!

Palaute oikeaan osoitteeseen

Mutta miten kertoa peliohjelmoijille, millaisia pelejä pelaajat haluavat koneissaan pyörittää? Eräs tapa on jo yleisessä käytössä. Pelit-lehden postilaatikko pullistelee kirjeitä, joissa pelaajat purkavat tunteitaan. Nämä mielenilmaukset luetaan huolellaan ja ne vaikuttavat lehden sisältöön ja sitä kautta välillisesti myös peleihin. Mutta moniko on lähettänyt noottinsa suoraan pääkallonpaikalle – päivän pilajaksi tai pelastajaksi osoittautuneen pelin tekijöille?

Maailmalla asiakkailta tuleviin haukkuihin suhtaudutaan toisin kuin täällä Koto-Suomessa. Jos meillä erehtyy sanomaan kauppiaille, että nämä tomaatit ovat mätä, saa mädän tomaatin päin näköään. Avoimilla markkinoilla moiseen ei ole varaa. Eräskin amerikkalainen johtaja ylpeilee viettävänsä päivittäin tunnin asiakkaiden valituksia lukien. Suurin osa hänen yrityksensä uusista tuoteideoista syntyy nimenomaan asiakkailta saadun palautteen pohjalta.

Valituksia tulee aina. Jotkut ottavat niistä opikseen – jotkut eivät. Esimerkiksi Kolmostelevisio osoittaa uskomatonta sitkeyttä yrittäessään yhä uudelleen pudottaa Star Trek the Next Generationin pois ohjelmistostaan. Vain saadakseen niskaansa vihaisten katsojien kirjeiden ryöpyä.

Ekopelit muovaavat asenteita

Paitsi vanhat perinteiset asenteet, myös arvojen muutos näkyy tietokonepeleissä siinä missä muussakin kulttuurissa. Kun vielä 80-luvulla vihulaislaivueet höökivät ulkoavaruudesta tai rautaesiripun takaa, herran vuonna 1992 possautetaan ydinohjuksella ympäristöä raikkaavan naapurin teollisuus pois pelistä. Delfiinit hyppäävät yhä useamman pelilaatikon kantesa.

Kuten sanottu, pelejä tekevät ja niiden kohteena ovat alle kolmekymppiset. Ei siis ihme, että huoli yhteisen ympäristömme suoritustilasta näkyy yhä useamman pelin juonen juonteissa. Mutta toisen maailmansodan uhkakuvien juuttunut vanhuspolvi kieltäytyy allekirjoittamasta lepsuintakaan ympäristösopimusta.

Toivoa kuitenkin on, jos vartumassa oleva pelaajasukupolvi ehtii tarttua vahvaan vallan kahvaan ennen lopullista tuhoa. He (te) ovat oppineet **Balance of the Planetista**, että tilanne on vakava, muttei välttämättä toivoton. Kunhan jotain tehdään nyt eikä kolmaskymmenesensimäinen päivä. **SimEarth** on näyttänyt, että tätä menoa ihminen katoaa maapallon pinnalta, ja tilalle nousee jokin rotan ja torakan risteytys. **Global Effect** on puolestaan todistanut, etteivät pelkät julkilausumat riitä. Joskus on oltava rohkeutta iskeä jopa aseinen ympäristöstä piit-

taamattomien yritysten ja valtioiden kimppuun.

Vaan miksi varoittaa nomenklatuuria kertomalla, mitä on tekeillä. Huomatkoon asian itse, jähka on jo liian myöhäistä tehdä milleen mitään.

Akira

Wexteen, velho



Crying Freeman

Japanilaista ostopaistia



Suomenkielinen sarjakuvatarjonta on kohentunut viime vuosina huomattavasti, mutta suomennosten joukkoon on siitä huolimatta jäänyt katanan mentävä aukko.

Sarjakuvien maailmassa on kolme suurvaltaa. Yhdysvallat supersankareineen ja britti-lainoineen, Ranskan-Belgian akseli Hergeineen, Franquineineen ja Moebiukseineen – sekä Japani.

Japanissa kulutetaan enemmän sarjakuvaa kuin missään muualla maailmassa. Sitä piirretään kaikenikäisille ja -laisille lukijoille. Satojen miljoonien varakkaiden ihmisten kielialueella kannattaa piirtää tarinoita niin 10-vuotiaille hevostytöille kuin keski-ikäisille pornoeläimillekin.

Muutaman huonosti valitun esimerkin nimissä japanilaiseen sarjakuvaan on kuitenkin isketty samurai-väkivallan ja teinipornon leima, ja tämä on pelottanut länsimaisia kustantajia. Suomessakin on nähty vain sinänsä erinomainen **Poika Hiroshimasta**. Lisäksi japanilaisen sarjakuvan kääntäminen on tavallista työläämpää, sillä japaninkieliset kirjoitusmerkit on usein niovuttu kuvien osaksi. Myös sivujen suunnat joudutaan monasti kääntämään peilikuvikseen. Japanilaiset lukevat kirjansa oikealta vasemmalle, ja kun sikäläinen sarjakuva käännetään etenemään meikäläisittäin vasemmalta oikealle, sivujen sommitelmat menevät täysin sekaisin.

Viime vuosina japanilaista sarjakuvaa on kuitenkin alettu vähitellen kääntää englanniksi.

Tällä rintamalla on kunnostautunut erityisesti **Viz Comics**. Sen valikoimiin ovat perinteisten avaruusoopperoiden ohella kuuluneet sellaiset **Ryoichi Ikegamin** eri kirjoittajille piirtämät herkut kuin **Mai the Psychic Girl**, **Crying Freeman** sekä **Sanctuary**.

Ikegamin töiden menestyminen Amerikoissa on varsin yllättävää. Sarjakuvat ovat paljon pidempiä kuin keskivertojen voi kuvitella suosiolla lukevan, juonenkulut vaativat aivotyötä, ja etenkin Sanctuaryn ymmärtämiseksi on tunnettava Japanin sisäpolitiikan kiemuroita.

Mai the Psychic Girl kertoo yli 700 sivulla 14-vuotiaasta tytöstä, joka on perinyt äidiltään huomattavat parapsykologiset voimat, sekä siitä miten hän kasvaa näiden voimien mukanaan tuomaan vastuuseen. Crying Freeman on puolestaan hypnoottisesti ehdollistettu salamurhaaja, joka itkee surmattuaan uhrinsa.

Vasta ilmestymisensä aloittanut Sanctuary on realistinen tarina kahdesta nuoresta japanilaisesta miehestä, jotka ovat kyllästyneet seniilien ukkojen johtoon maassaan. Toinen ryhtyy poliitikoksi tavoitteenaan päästä pääministeriksi alle 40-vuotiaana. Toinen liittyy japanilaiseen mafiaan, yakuzaan, järjestääkseen ystävänsä tarvitseman taustatuen ja rahoituksen. Miksei elävissä elämässä koskaan tapahdu mitään tällaista.

Muita mainitsemisen arvoisia englanniksi julkaistuja japanilaisia sarjakuvia ovat **Koiken** ja **Kojiman** klassinen samuraitarina **Lone Wolf and the Cub**, **Dark Horsen** kustantama **Johji Manaben** tyylikäs avaruusooppera **Outlanders** sekä tietysti **Katsuhiro Otomon Akira**, jonka taustalla vaikuttaa Tokiossa joulukuun kuudentena 1992 räjähtäneen ydinpommin käynnistämä kolmas maailmanpalo. Itse sarja sijoittuu paukun jäljiltä uudelleenrakennettuun Neo-Tokioon.

Lehtinä tässä mainittuja sarjakuvia ei enää tahdo löytyä, mutta kokoelmia voi yrittää kysellä hyvin varustetuista sarjakuvaliikkeistä. Onnea metsästykseen.

FUN STATION

POSTIMYYNTI:

**ASIAKKAANKATU 11
00930 HELSINKI**

LIIKE:

**HELSINKI/ITÄKESKUS
CITYJÄTTI**

POSTIMYYNTI

☎ 90-336 015

ARK. 11-19

LA. 10-16

AMIGA-PELI TARJOUKSET

- | | |
|--|-------|
| 1. AIR SUPPORT | 185,- |
| 2. AQUAVENTURA | 185,- |
| 3. ASHES OF EMPIRE | 265,- |
| 4. BLACK CRYPT | 185,- |
| 5. CIVILIZATION | 265,- |
| 6. DARK QUEEN OF KRYNN | 235,- |
| 7. DUNE | 235,- |
| 8. EPIC | 235,- |
| 9. FIRE & ICE | 185,- |
| 10. HOOK | 185,- |
| 11. HUMANS | 235,- |
| 12. INDY 4 ACTION | 185,- |
| 13. MICROPROSE GP | 250,- |
| 14. POLICE QUEST 3 | 195,- |
| 15. PUSH OVER | 185,- |
| 16. RED ZONE | 185,- |
| 17. RISKY WOODS | 185,- |
| 18. SIM ANT | 229,- |
| 19. SPECIAL FORCES | 265,- |
| 20. TREASURES OF THE
SAVANE FRONTIERS | 235,- |

PC-PELI TARJOUKSET

- | | |
|------------------------------|-------|
| 1. GRAND PRIX UNLIMITED | 265,- |
| 2. LORD OF THE RINGS 2 | 265,- |
| 3. TOYOTA CELICA GT 4 | 235,- |
| 4. FALCON 3/MISSION 1 | 185,- |
| 5. GUNSHIP 2000/ SCENERY D. | 185,- |
| 6. ULTIMA UNDERWORLD | 295,- |
| 7. EPIC | 265,- |
| 8. LAURA BOW 2 | 295,- |
| 9. A-TRAIN | 295,- |
| 10. ATAC | 325,- |
| 11. B-17 FLYING FORTRESS | 279,- |
| 12. CARRIERS AT WAR | 265,- |
| 13. DARKLANDS | 375,- |
| 14. DARK SEED | 295,- |
| 15. GATEWAY | 325,- |
| 16. INDY 4/ FATE OF ATLANTIS | 250,- |
| 17. MICROPROSE GOLF | 325,- |
| 18. SPECIAL FORCES | 295,- |
| 19. GLOBAL CONQUEST | 295,- |
| 20. CARRIER STRIKE | 295,- |

OSA PELEISTÄ EIVÄT OLLEET ILMESTYNEET VIELÄ LEHDEN MENNESSÄ PAINOON.

AMIGA JOYSTICK TARJOUKSET

- | | |
|--------------------|-------|
| 1. QUICKJOY JUNIOR | 55,- |
| 2. TAC 2 | 95,- |
| 3. PROF. COMP 9000 | 145,- |

PC-JOYSTICK TARJOUKSET

- | | |
|--------------------|-------|
| 1. QUICKJOY SV 202 | 135,- |
| 2. GRAVIS | 265,- |
| 3. FLIGHT STICK | 295,- |

KONSOLIKONE TARJOUKSET

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. SEGA MASTER
SYSTEM + 2 peliä | 295,- |
| 2. NINTENDO KESKUS-
YKSIKKÖ | 695,- |
| 3. SEGA MEGADRIIVE
+ SONIC-PELI | 895,- |

**Kaikissa koneissa
suomenkieliset ohjeet
ja virallinen 6 kk:n takuu**

PC-ÄÄNIKORTTI TARJOUKSET

- | | |
|---------------------------------|--------|
| 1. SOUNDBLASTER 2.0 | 795,- |
| 2. SOUNDBLASTER
PRO 2.0 MIDI | 1295,- |
| 3. PRO AUDIO
SPECTRUM 16 | 1790,- |

PC JS. KORTTI TARJOUKSET

- | | |
|----------------------|-------|
| 1. QUICKJOY SV 210 | 135,- |
| 2. GAMECARD III | 195,- |
| 3. GRAVIS ELIMINATOR | 195,- |

FUN STATION VAIHTOPÖRSSI

- ★ **VAIHTOPÖRSSI TOIMII
NINTENDO, MEGADRIIVE
JA GAMEBOY PELEISSÄ.
VOIT VAIHTAA VANHAN
PELISI UUTEEN.**
- ★ **SOITA JA KYSY LISÄÄ !!!**

**ILMOITUKSEN HINNAT OVAT VOIMASSA
VAIN POSTIMYYNTIASIAKKAILLE.
LÄHETYSKULUT 35,- LISÄTÄÄN LÄHETYKSEEN.**

PELIT

”j” ★ posti

”j” a mitä se maksaa” päättyvät hyvin, hyvin monet kirjeet koneitten korjausta koskevat kirjeet. Maksaahan se, riip-puen paikkakunnasta, laitteesta, viasta, liikkeestä jne. Eli mahdollonta vastata. Soittakaa (tai käykää) ja pyytäkää kustannusarvio, mieluiten vielä kirjallisena. Sen korjaamot ovat velvollisia pyydettäessä antamaan. Uusien koneiden ja lisälaitteiden hinnat vaihtelevat ja vaihtelevat ja vaihtelevat, seuratakaa tarjouksia!

Ja osoite on entinen:

Pelit-lehti

Posti

PL 64

00381 HELSINKI

Kierrätys kunniaan

Aina on ollut puhetta piratismiin huonosta vaikutuksesta pelimarkkinoihin. Esimerkiksi alkuperäisen pelin korkea hinta, virukset jne. Siksi olisi hyvä, jos te siellä Pelit-lehdessä avaisitte esimerkiksi alkuperäisten pelien kierrätyspalstan peli pelistä -periaatteella.

Piraatit suohon

Hieno idea. Mutta mutta. Meillä ei valitettavasti ole aikaa toimia postittajina. Ja meitä tarvittaisiin välikädeksi, jotta piratismi olisi poissuljettu, jotta viruksia ei leviäisi, ja toisaalta, jotta jokainen varmasti saisi pelinsä.

Onko ideoa?

Olisiko peliyhtiöillä tai pelejä myyvillä liikkeillä ideoa valmistaa koostetta eri peleistä videofilmille? Videokasetin voisi vuokrata/ostaa edullisesti, tai muuten vain seurata liikkeen televisiosta harkitessa ostostaan.

Katse tulevaisuuteen

Pelitalot tekevät markkinointikäyttöön videofilmejä uusista, tulossa olevista peleistään. Ne ovat kuitenkin aina pelitalokohdaisia, eli niitä käyttävät kai lähinnä maahantuojat ja me. Kukaanhan ei tietenkään esittäisi kopiaimista useampaa pätkeä samalle videolle... Kommentoikaahan, peliyhtiöt ja liikkeet!



ST uuteen nousuun

Miksi Suomessa ei ole melkein mitään ST:n pelejä? Englannissa on vaikka millä mitalla. Miksi pelejä ei voisi tuoda Englannista?

ST is the best

ST:n tilanne on Suomessa se, mikä on, ja menossa Englannissakin huonompaan suuntaan. Suosituimmat pelit varmasti saa Suomestakin, kun osaa mennä oikeaan liikkeeseen tai ottaa yhteyttä maahantuojiin. Suomeen pelit tulevat pääasiassa nimnomaan Englannista.

Peli Englannista

Minulla on PC ja olen ostamassa erästä peliä Englannista. Eroavatko englantilaiset pelit tai disketit suomalaisista ja toimivatko ne varmasti?

Little problem

Englantilaiset pelit eivät eroa. Jos kysymyksessä on Suomestakin saatavilla oleva peli, on turvallisempaa ostaa se Suomesta. Hintatasossa-kaan ei pahemmin ole enää eroa.

Itsetehty peli

Tarvitseeko lisälaitteita, jos tekee itse oman pelin? Jos tarvitsee, niin mitä?

No information

Mikähän laite sinulla on? Oman pelin tekemiseen tarvitset vähintään Basic- tai jonkun muun kielen ja useita muita ohjelmia.

Emulaattori

Minulla on PC, mutta haluaisin pelata sillä myös Amigan pelejä. Onko olemassa PC:lle tällaista emulaattoria?

Little problem

Ei ole ja vaikka olisikin, sillä tuskin saisi pelejä toimimaan. Sitäpaitsi oletetulla hinnalla saisi jo muutama Amigan.

Tarua vai totta?

Missä viiptyy Monkey Islandin suomenkielinen versio ja tuleeko mistään muusta pelistä suomenkielistä versiota?

Onko totta, että PC:lle ollaan kehittämässä pelejä, joissa seikkaillee Nintendon Mario? Milloin nämä pelit olisi saatavilla?

Mario- & PC-fani

Monkeyn suomenkielinen versio on tietojemme mukaan haudattu, muistakaan suomenkielisistä ei ole tietoa. Varsinaisia Mario-pelejä ei ole tulossa muulle kuin Nintendolle, mutta Mindscape on saanut oikeuden käyttää hahmoa opetuspeleissään. Ensimmäinen on Mario is missing, jossa Luigi etsii veljeään. Koneista ei kuitenkaan ole tietoa.

Kiintolevyn osto

Minulla on Amiga 500 + 1 Mtn muisti, mutta olen kyllästynyt levykkeillä räpläämiseen ja tuuminut kiintolevyn ostamista. Mikä kannattaa ostaa? Kauan se kestää? Pitääkö olla lisäleväri?

P.S. Kuka muuten tiesikään, että Monkey Island 2:ssa esiintynyt Monkey wrench on alunperin tietisnovelli?

Amiga

Kaikki Amigan kiintolevyt sopivat 500:een. Hinta on reilut 3000 markkaa per 100 megatavua. Kiintolevy kestää yleensä enemmän kuin viisi vuotta, takuuajat vaihtelevat puolesta vuodesta kahteen vuoteen. Et tarvitse lisäleväriä. Sinunkin kannattaa soitella ja kysellä hintoja ja takuuajikoja.

P.S. Monkey wrench on suomeksi jakoavain, vaikka olisikin tietisnovelli.

Pelien hinnat

Kaikkihan me tiedämme, että pelien hinnat hipovat taivasta, mutta miksi?

Onneton Lapualta

Niinhän me tiedämme, ja me tiedämme myös miksi. Eli luepa esimerkiksi Yrriasta kertova juttu Pelit 4/92:sta, selvinnee aika paljon. Ke-

hittely siis maksaa, mutta välikäsiäkin on: tulli, maahantuojat, liike ja liikevaihtoverokin on korkea.

Sitä paitsi pelien hinnat ovat tip-puneet roimasti ja mikäli tyytyvä- hän vanhempiin, niin ne eivät mak- sa enää senkään vertaa.

Jo neljä kertaa

Olen kirjoittanut jo neljä kertaa, mutta kirjeitä ei ole julkaistu. Nyt esitän muutamia mielipiteitä ja kysymyksiä. 1. Lehtenne ilmestyy liian harvoin. 2. Ottakaa konsolit lehteenne. 3. Jyri Vesangolla oli Pelit 3/92:ssa hyviä ajatuksia, kannatan. 4. Arvosanoista: laskitkeko viime lehden 90-arvosanat? Kuusi! 5. Voisitte palkita joka numerossa yhden kirjoittajan pikku palkinnolla ja aloittaa minusta.

Live long jne.



Oletko muistanut viedä ne myös postiin? 1. Niinpä, mutta ei 8 kertaa vuodessa niin kamalan vähän ole. 2. Puolesta vastaan. 3. Äänesi on noteerattu. 4. Laskettiin, ja saimme saman. 5. Toistaiseksi postia tulee tarpeeksi muutenkin, yllätyspalkintoja sen sijaan voi tulla. Emme kuitenkaan aloita sinusta.

Windows ja SoundBlaster

Haluaisin tietää, miten saisin Windows 3.1:een SoundBlaster Pro -ajurin? Tuleeko ajuri Windowsin tai SB Pron mukana vai pitääkö hankkia SB Multimedia Kit -päivitys?

U.M.K.

Ajuri tulee nykyään SoundBlaster Pron mukana.

CD-ROM-levy

Voiko CD-ROM-levyille tallentaa tietoa, esimerkiksi siirtää vanhoja levykepelejä CD:lle?

P.S. Lehtenne on Excellent!

Anti-Disk Swapper

Ei voi.



Roolipelejä

Pelit-lehti on erittäin hyvä, mutta siinä on muutamia puutteita. Tässä parannusehdotuksia:

1. Laittakaa lehteen roolipalsta, joka arvostelisi ja kertoisi uusista roolipeleistä.
2. Onko Faerytalen ratkaisua julkaistu?
3. Lehdessä saisi olla suomenkielisten roolipelien esittelyjä ja vertailuja.
4. Laittakaa myös osto/myyntipalsta.
5. Mitä eri ammatteja Granagissa on?

Role Playing Forever

1. Wexteen tekee sitä silloin tällöin, jos tarkoitat lautapelejä. Uusi lautapelijuttu on tulossa. 2. Ei. 3. Puhutko edelleen lautaroolipeleistä? 4. Aihetta on käsitelty sekä postipalstalla että toimituksen palaverissa. Tällä hetkellä emme palstaa perustaa. 5. Emme saaneet kiinni ketään asiasta tietävää lautapelimestä.

Juliste

Lehden välissä voisi olla vuorotellen juliste ja liite. Liitteeseen voisi laittaa asiaa PD:istä, sharewaresta ja hardwaresta tai vaikkapa konsoleista. Pelit Huippu-arvosana on kiros, sillä kolmannes peleistä saa tasan 90 %. Vuoden lopussa/alussa voisi olla Vuoden Peli -kilpailu.

Activ 8

Julistetta harkitsemme, liite, no jaa. Vuoden Peli -kilpailu on yksi parhaista ideoista, mitä Postipalstalle on tullut, ja idea toteutetaan. Siitä kiitokseksi nimimerkille palkinto luvassa, soitapa toimitukseen. "Kiros" on loppumassa, asteikkoa hiotaan parhaillaan.

C64 ja moduulipelit

Mikä on C64:n moduulipeli? Mitä se toimii ja mitä erikoista siinä on? Tarvitaanko siinä kasetti-

vai levykeasemaa?

Tietämätön pelailija

Moduulipeli tungetaan kuusnepan moduuliportiin. Erikoista siinä on se, että sitä ei periaatteessa voi kopioida plus se, että peli on heti pelattavissa.

Perusmuistia lisää

Onko mahdollista saada perusmuistia puolestatoista megatavusta neljään megatavuun pysyvästi, niin ettei muisti häviä kun kytkee virran pois?

Mikki Hiiri

Oletamme, että koneesi on PC: ei ole mahdollista! Kaikki RAM-muisti tyhjenee, kun virta katkaistaan. Haihtuvaa muistia toki on mahdollista lisätä aina kahdeksaan megan asti.

Wing Commander

Mitä pitää tehdä, kun tulee ilmoitus "you need at least 560 000 bytes of free memory to run wing commander?"

Problem

Koneessasi on liian vähän muistia, katso viime lehdestä boottidisketin mallia. CHKDSK antaa tulokseksi vapaan perusmuistin, DOS 5.00:ssa käy myös MEM-komento.

Arvosteluista

Miksi peliarvosteluissa valitaan, että peli jauhaa vanhaa kaavaa. Eiväthän kaikki ole aloittaneet pelaamista viisi vuotta sitten. Voisitteko ilmoittaa modeempurkkien numeroita?

PC-Boy

Mutta peliarvostelijamme ovat pelanneet vähintään sen viisi vuotta. Emme ilmoita modeempurkkien numeroita siitä yksinkertaisesta syystä, että lista pitäisi päivittää noin kahden viikon välein.

Napinan aihe

Selaillin erästä Amiga-lehteä, ja sain uusia ideoita Pelit-lehden parantamiseksi:

1. Peliarvosteluiden loppuun ohjelmointititimin nimi.
2. Pelityypit näkyviin.
3. Pelityypeille lista, jossa on paras, toiseksi paras, jne.
4. Lista on olisi merkittävä huippupelit (yli 90).

Tuntematon

1. Ohjelmointititimin nimi mainitaan jutussa, jos se on mainitsemisen arvoisen. 2. Mikäli tarkoitat arvostelijoita, niin miksi pilata kaunis lehti

rumilla naamoilla. Jos tarkoitat pelin tyyppiä, niin miksi ei oikeastan... 3. Lista, jossa olisi jokaisen arvostelijan mielestä parhaat pelit? Ihan hyvä idea. 4. Miksei.

Milloin julkaistu

Suunnaton määrä kysymyksiä, milloin ja missä julkaistu sen ja sen ja sen pelin ratkaisujuttu. Ja milloin julkaistaan sen ja sen ja sen. Tulevistä mekään emme tiedä, otamme toiveenne huomioon. Seuraavan lehden ratkaisut näette viimeiseltä sivulta. Menneistä tiedämme, mutta palstatila ei riitä kertomiseen. Valitettavasti. Uusintajulkaisuja (toiveidenne mukaisesti) odotettavissa!

Tilaaajahinta

Olen lukenut lehdenne tähän mennessä ilmestyneet numerot ja mielestäni se on todella hyvä. Olen kuitenkin laskeskellut lehdenne hintaa ja tullut siihen tulokseen, että lehdenne tulee maksamaan irtonumeron ostajalle vuodessa 180 markkaa ja tilaajalle 188 markkaa.

Mystistä

Pelit-lehden säästötilaus (eli tilaus, joka jatkuu ilman uudistusta, kunnes tilaaja sen irtisanoo) maksaa todellakin 188 markkaa vuodessa. Pelit-lehti ilmestyy 8 kertaa vuodessa, eli yhden lehden hinnaksi tulee 23,50. Irtonumerohinta on 25 markkaa. Joten olisi kiiva tietää, mistä nimimerkki "mystistä" on markkansa laskeskellut.

Mistä saa Pelit-lehteä

Mistä saisi vielä Pelit 1/92 -lehteä?

Ääliö Nevasta

Pelit 1/92 -lehteä kuten muitakin vanhoja numeroita, voi tilata numerosta (90) 120 5918.

Lisälevari

Tarvitseeko Monkey Island I lisälevarin ja monta diskettiä siihen menee?

Pelikaheli

Mikäköhän kone on kyseessä?

C64:lle Sierran pelejä

Pelit 3 ja 4 -lehdissä on kysely ja vastattu C64:n Sierran pelitarjonnasta. Minulla on Stunt Flyer. Se on tosin saatu jenkeistä, mutta se on kuusnepalle.

Batman ja Mr Robin

Minäpä kumoan väitteen, ettei Sierran pelejä olisi kuusnepalle.

Olen pelannut Larry I:stä, Police Questia ja Bc's Quest for Tiresiä kuusnepalla! Kuvia en enää saa, kaverini ehti myydä koneensa.

Sierrailija

Totta, Sierrahan on tehnyt toimintapelejäkin. Larry I ja PQL? Onkos lisää, hyvät lukijat?

VGA-versio

Mistään liikkeestä ei tunnu löytyvän Space Quest I:n VGA-versiota. Mistä sen saa? Tuleeko Fire & Ice koskaan PC:lle?

PC-hullu

SQL I:n VGA-demoversio on toimituksessa, joten peli lienee jossain; ei auta kuin kysellä edelleen. Soitapa maahantuojille. Fire & Ice tuskin tulee PC:lle.

Installointi

Kiitti hyvästä lehdestä. Kuinka tohdin tilata esimerkiksi tämän lehden mainoksien perusteella pelejä, kun niistä ei selviä, mitkä toimivat A500+:ssa. Mitä tarkoittaa asennointi? Ja sitten vielä Pelit 4 -lehdessä oli postipalstalla kirje, jossa kirjoittaja nautti hassuista kysymyksistä. Hyi! Eivät kaikki lukijat ole ruudinkeksijöitä. Eli moni epäroki varmasti kirjoittaa tällaisia kysymyksiä, ettei joudu Pahkasian kanssa kilpailemaan.

Hassut kysymykset

Peliarvosteluiden "spekseihin" olemme lisänneet Amigan tietoihin, sopiiko peli 500+:aan. Jos tilaat mainosten perusteella, kysy (tai pyydä näyttämään jos menet liikkeeseen). Installointi on väänös englanninkielien sanasta "install", joka on suomeksi asentaa. Pelien ja ohjelmien ollessa kyseessä asennointi tarkoittaa asentamista eli koproimista kiintolevyille. Levykkeillä on install-ohjelma eli asennusohjelma, jolla kopiointi koneen kiintolevyille onnistuu ilman ongelmia.

Olet ihan oikeassa "hassujen kysymysten" suhteen. Mikään kysymys EI ole hassu, ainakaan toimituksen mielestä. Jokaisella lukijalla on tietysti omat mielipiteensä, ja yksi tietää yhdestä asiasta, toinen toisesta. Joten älkää epäroiki kysyä!

Peli rikki

Minulla on Willy Beamish -peli PC:lle. Kun lataan pelin, se sanoo "you need to recompile GLVE.file". Mitä minun täytyy tehdä?

Ville Karmilainen

Valitan, pelisi on rikki.

Hyvää ja huonoa

Nimimerkki "hätää kärsivä" Pelit 4/92:ssa kertoi Ultima VII:n tiltailleen. Vanhassa koneessani oli samankaltainen vika: Wing Commanderit ja Ultimat tiltaillivat. Vika parani kun kytkin äänet pois. Koneessa ei ollut äänikorttia, mutta uudessa koneessani äänet toimivat kortin kautta normaalisti eikä kone tiltaile. Kopioinnista on puhuttu iät ja ajat, mutta voisitte käsitellä ai-
hettä vielä vähän. Vastikään pelaamisensa aloittaneet eivät aina tunnu käsittävän piratismiin laitomuutta. Wexteenin ja Nirvin palstat ovat ERINOMAISIA!

Pr

Kiitos Pr, olen siirtänyt huomautuksesi EOB:n kartoista EOB:n ratkaisu-
jutun yhteyteen. Piratismia täytynee tosiaan käsitellä vielä, sillä toimitukseenkin tulee kyselyjä kopiosuojauksen rikkomisista yms. Kerra-
taanpa vielä: kopion pelistä saa ottaa omaan käyttöön, mutta kaverille antaminen (tai myyminen) on jo rikos.

Keskiarvo 9,5

Pelit-lehden keskiarvo olisi mie-

lestäni 9,5. Puolikas meni siitä, kun lehdessä on mielestäni aivan liikaa peliarvosteluja. Ratkaisuja ja vinkkejä saisi olla lisää. Sanoitte Pelit-lehti 4:ssä, että kaikkia kirjoja ei julkaista, mutta luetaanko ne edes, vai meneekö osa suoraan mappi ö:hön eli roskapönttöön?

Arvostelut alas

Tottakai luemme (ja jopa säilyttämme) kaikki kirjeet, ja suurimpaan osaan vastaamme tai ainakin teemme "keräilyvastauksia": jos monella on sama ongelma, emme julkaise kaikkien kysymyksiä, vaan yhden ja kaikki saavat samalla vastauksen.

Onko tulossa

Onko tulossa Prince of Persia II:sta?

Peli-Maija

Ei tietäksemme.

Korjaus

Haluaisiin korjata pikku mokan. Numerossa 3/92, jonka otsikko oli "ST-module" väititte, että omiin ohjelmiin ei voi lisätä Sound Tracker -musaa. Asia on kuitenkin niin, että on olemassa ainakin yksi PD-ohjelma, STrep-

lay, jonka voi tilata esimerkiksi Mega Housesta Nokialta, puh. (931) 421 295 auki ma-su klo 10-20. En tosin tiedä, onko MegaHouse vielä pystyssä. Ohjelman numero on H20.

Juhani Paaso

Boksi Pelit-lehdelle

Kiittelisin kovasti lehteänne, mutta sillä varmistaisin kirjeeni julkaisemattomaksi jättämisen. Minulla on sen sijaan yksi rakentava ehdotus: Miten olisi Pelit-BBS:n perustaminen, siis lehden nimeä kantava purkki? Purkissa voisi olla viestialueita, kuten posti, max, seis jne. Lukijat saisivat ongelmiinsa vastauksen nopeammin kuin lehden kautta. Mielelläni kuulisin myös muiden lukijoiden mielipiteitä asiasta. Rakentavin terveisin

Tomi Behm

Nyt olet ymmärtänyt täysin väärin: juuri kehuja julkaisemme mielellämme. Haukku-kirjeille haukumme ja murisemme, kiitos-kirjeet ripustamme seinälle. Se tosin täytyy jo viidettä kertaa...

Boksille varmaankin löytyisi käyttäjiä, sitä emme kiellä. Mutta kyllä boksi SysOpin tarvitsee, ja Sy-

Op aikaa. Matkassa on mutkia, kuten kirjoittajakin totesi, joten ihan lähiaikoina emme boksia perusta.

Bonzoi, Pelit-posti

Jos onnistun vääsämään pelin, niin mihin voisin yrittää kaupitella sitä? Eikös lehteen voisi pistää jonkun tilaajan lähettämää peliarvostelua? Se voisi olla mielenkiintoinen uutuus.

Palstallasi olevassa kuvassa on pieni vika: ota uusi kuva ja nosta hattua lisää, paljastuksia, paljastuksia...

Juha Lintula

Kiitos pitkästä kirjeestä, vastauksia muihin kysymyksiisi etsin parhailaan. Voit yrittää kaupitella peliä maahantuojiille, suomalaisia julkaisijoita ei tietäksemme ole, ellei Ave-soft sitten jatka. Tilaajan lähettämää peliarvosteluita, hmmm... Onhan meillä jatkuvasti uusia kirjoittajia, jos uutta verta haluat. Kuvasta puheenollen: jos paljastan, en voi enää kävellä Mannerheimintielle: juttelin juuri Michael Jacksonin kanssa ja hän pisti ajattelemaan niitä kaikkia nimikirjoituksen metsästäjiä...

LOGI - DATASTA

AMIGAN TARJOUSPELIT:

Hilsfar	99,-
Double Dragon III	99,-
F-29 Retaliator	99,-
Indianapolis 500	99,-
James Bond 007	
"The spy who loved me"	99,-
Strider II	99,-
Stun Runner	99,-
Swiv	99,-

PC:N PELIOHJAIMET

CH Flightstick	299,-
Adv. Gravis	295,-

Lähetyksiin lisätään postikulut

TÄSSÄ VAIN PIENI OSA PELIVALIKOIMAAMME!

PC:N JA AMIGAN PELEJÄ:

PC	AMIGA	PC	AMIGA
Aces of Pacific	295,-	Laura Bow 2	289,-
Addams Family	185,-	Links	295,- 235,-
Ashes of Empire	265,-	Links 386 Pro	325,-
B-17 Flying Fortress	295,-	Lotus the Final Challenge	185,-
Carrier Strike	295,-	Lure of Tempres	295,- 235,-
Championship Manager	250,- 185,-	Mega Traveller	265,- 235,-
Civilization	289,- 265,-	Prophecy of Shadow	265,-
Crisis in the Kremlin	295,-	Secret Weapons of the Luftwaffe	295,-
Conquests of Longbow	295,- 265,-	Special Forces	265,- 265,-
Cool Croc Twins	195,- 195,-	Swotl P-80 Shooting Star	143,-
Darklands	339,-	Swotl HE-162 Volksjäger	143,-
A-Train	295,- 295,-	Swotl P-38 Lightning	143,-
Dark Seed	290,- 265,-	Swotl Dornier-335	143,-
Dark Queen of Kryn	260,- 260,-	Shadowlands	235,- 235,-
Dune	265,- 235,-	Theatre of War	265,-
Dungeon Master	265,-	Treasures of Savage Frontier	265,- 265,-
Epic	265,- 235,-	Ultima VII	295,-
Espana The Games '92	265,- 235,-	Ultima Underworld	290,-
Ethernam	265,-	The Manager	235,- 185,-
Falcon Mission D. 1	185,-	Wing Commander II	265,- 265,-
Falcon 3.0	299,-	Wing C. II Operation Disk I	145,-
Global Conquest	319,- 319,-	Wing C. II Operation Disk II	145,-
Grand Prix Unlimited	265,-	World Tennis Championship	265,-
Guy Spy	265,- 235,-		
Hook	265,- 185,-		
Indiana Jones IV Advent.	260,- 232,-		
John Madden Football 2 International	265,-		
Sport Challenge	265,- 235,-		

PC:N ÄÄNIKORTIT + MIDI

Roland SCC-1	2.950,-
Roland CM-32L + MIDI-interface	2.590,-
Roland PC-200 MKII MIDI-keyboard	1.895,-
Thunderboard	690,-
Pro Audio Spectrum 16	1.795,-
Pro Audio Spectrum + Pro Audio Spectrum 16 Multimedia	1.495,- 7.995,-
Sound Blaster 2.0	849,-
Sound Blaster Pro 2 basic	1.495,-
Boss BX-4 mikseri	695,-
Boss BX-60 mikseri	1.395,-
Roland MA-12C aktiivimonitori 10W	895,-
Bose computermate aktiivimonitori	1.995,-

PL 3
20201 TURKU

Pidätämme oikeuden muutoksiin.

Puh/Fax: 921 - 303 257

Tilauspuhelin arkisin klo 16-20, viikonloppuisin klo 10-20

Käsipuh. 949 - 824 182

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks,
nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

● ● Miksikö emme jaa vakituisesti palkintoja Max & Moritzia avustaneille? Siksi, että olemme jo muutenkin hukkaa vinkkeihin. Jos joku kuitenkin lähettää todella kaivatun vinkin tai on ilmiselvästi tehnyt paljon arvokasta työtä, palkinto tulee varmasti. Eli kannattaa yrittää, ties mitä se postipoika tuo!

Dungeon Master

ST, Amiga, PC

Etukäteen useimmin kysytyt ongelmakohdat:

– "When is rock not a rock." Silloin kun tekstin vieressä on illuusioseinä.

– Riddle Room – yhdellä lennätetään teräväkärkisiä esineitä, yhdellä maksetaan, yhdestä näkyy ruma naama ja yhdellä voi vaikka leikata lasia.

– Samalla tasolla on kaksi Vorpall Bladea, totesi renkaastavetäjä.

– "Test Your Strength"? Miksei Test Your Bow?

– "Cast Your Might"? Zo vain!

– Kun tulipallot saa sun matalaksi, mene luukuista alas kertaa kaksi. Jälkeen teleportauksen, silmiesi edessä näet nappisen.

Nnirvi

Lord of The Rings

Apua alussa oleville, kuinka päästä Konnusta Old Forestiin.

Alussa pyydä Sam ja Pippin mukaan ja mene koloosi. Tutki huoneet ja ota tavarat. Yhden arkuista saa auki picklockilla. Jatka matkaa Gafferyn Reialle (nro 2). Matkalla vastaan tulee vanha hobbittimuija, joka anelee avainta. Anna se, joudut viimeistään antamaan sen portilla Vanhaan Metsään.

Puhele Gafferille, saat tietää kadonneista lapsista. Lisää tietoa saat Daisyta, joka on Hobittien Innissä (kokeile myös nrot 6 ja 7). Käy ostamassa rautaisannoksia (rations) ja soihtu jokaiselle. Käytä soihtua aseensa sijasta, koska Konnussa ei myydä aseita.

Käppäile Itä-Metsän raunioille, jossa vastaan tulee Taffy itkien. Freddy on pudonnut kuoppaan ja on hämähäkkien vankina. Susia on myös lähettyvillä, ja kohtaavat ne joko nyt tai sitten luolasta tullessasi.

Mene etelään kunnes tulet kalliokielekkeelle. Etsi luolan suu ja mene alakautta sisään. Mene niin ylös kuin mahdollista ja sitten oikealle. Löydät Freddin verkosta. Kun astut verkolle, hämähäkki tulee paikalle ja joudut taistelemaan.

Kun Freddy on vapaa, palaa Taffyn luo. Nyt Taffy suostuu lähemmään mukaasi. Suuntaa kohti Hobittin Innii ja siltä Great Road Goodsiin. Käy palauttamassa Freddy talliin ja saat ponin.

Jossain risteyksissä tulee ehdotus käväistä Green Hillseillä, jossa asustaa haltioita. Matkalla metsässä vastaan tulee Hawkeye. Ota hänet mukaan ja taistele örkkiä vastaan. Hawkeye kuljettaa sinut piilopaikkaansa, johon kuitenkin hyökätään. Pakenette Hawkeyen ohjeiden mukaan. Hawkeye kuolee taistelussa. Kun etsit toista ylöskäyntiä löydät arkun. Avaa se picklockilla. Jatka matkaa ja pääset ulos.

Mene nyt Vihreille kukkuloille, jossa hyvällä onnella tulee vastaan haltia, jolta saa apua. Mene Maggotin farmille, jossa saat kuulla mustista ratsastajista ja saat uuden tehtävän hakea parantaja.

Parantaja löytyy metsän keskeltä mökistä. Vie hänet Maggotille. Hän lahjoittaa sinulle sieniä.

Nyt voit suunnata kukkuli Bucklandin lautalle, jossa Merry jo odot-

taa. Mene lautalla veden yli ja Cottonin farmille, jossa tapaavat itse Cottonin. Käväise sisällä talossa ja saat lahjan Rose Cottonilta. Hae Athelwyni (ihmisnainen) Bucklebury Tavernasta. Mene sitten Brandy Halliin, jossa kummittelee. Samalla on hyvä karisma, joten käytä sitä kääkkään ovella ja pääset sisään.

Kummitus on kadottanut piippunsa ja vahtii kirjoja. Tutki alakerran huoneet ja kerää tavarat. Fatty kertoo piipusta ja Saradoc tietää avaimesta, jolla pääsee huoneeseen, jossa piippu on. Vie piippu ja tupakka kummitukselle, niin se häipyi. Nyt käsiiksi kirjoihin. Kirjoita ylös hyödylliset! Mene alakertaan ja vessaan. Avain on kylpyammeessa. Nyt ylös, ulos ja portille. Avain aukaisee tien vapauteen.

Markus Castren ja Jaakko Kilpi



Moon Stone

Amiga, ehkä PC

Alussa valitse punainen ritari. Nimi voi olla mikä tahansa. Mene Waterdeefiin ja Mythral the Mysticiin. Anna miehelle yksi kolikko kerrallaan ja saat lisää taitoja. Mutta älä tee sitä liian usein, tai mies ottaa taitosi pois. Saat lisää taitoja käymällä kolmessa eri taistelupaikassa. Kun painat jotain taitoa, saat yhden samanlaisen taidon lisää. Ei toimi kuitenkaan ritareissa eikä lohikäärmeessä.

Harri ja Lari Kempeleltä

Hero's Quest

Minotauruksen voittamiseksi on esitetty mitä ihmeellisimpiä ja rasittavimpia keinoja. Eikö muka kukaan ole ennen tullut kokeilleeksi seuraavaa: loitsi vain "calm", jolloin hirviö nukahtaa kiven juureen ja pääset esteettä yrittämään oven avaamista.

Miska Natunen

King's Quest

Paina pohjaan yhtäaikaan alt + D ja kirjoita "get object", ruutuun ilmestyy teksti "object number..." Tässä esineet:

50. sword

51. trident

52. bouquet of flowers

53. bracelet

54. stake
55. ruby ring
56. tiara
57. necklace
58. earrings
59. brooch
60. mallet
61. gold key
62. empty basket
63. basket of goodies
64. bottle
65. empty bottle
66. ham
67. chicken soup
68. black cloak
69. cross
70. caged nightingale
71. empty birdcage
72. oil lamp
73. cloth
74. pillow
75. fishing net
76. carpet

77. bridle
78. candle
79. sugar cube
80. gasping fish
81. amulet
82. clamshell
83. silver key
84. dead fish

Pelissä useimmat ongelmat ratkaistaan pelkästään aarteilla lahjomalla. Joten jos olet laiska etkä välitä pisteistä, voit jättää väliin esimerkiksi lintuhäkin ja keiton ha-

kemisen ja ongelman tullessa eteen, tarjoa aarteita.

Miska Natunen

Conquests of Camelot

Omassa huoneessa auttaa "change clothes" ja kappelissa "knee".

Hermann

Indiana Jones Graphics Adventure

PC

Helpoiten näkymättömän sillan yli pääsee painamalla page up ja enter. Sami Toivonen, Tampere

Wings of Fury

Amiga

Kun olet lentotukialuksen kannella, valitse aseesi ja kirjoita "colin was here m", niin valitsemasi aseistuksen alla rupeavat numerot liikkumaan. Näin sinulla on loppumaton aseistus.

Kirjoita vielä toisen kerran "npcolin was herep" ja paina p niin monta kertaa, että sinulle tulee yhdeksän elämää. Tämän jälkeen paina "d", niin räjähdät ja sinulla on loppumattomat elämät.

Jos sinulta on bensa loppumassa, paina "f". Jos sinua ammutaan ja sa-
vuat, paina "d". Jos haluat lopettaa ja nimesi listoille, posauta torpe-

doilla lentotukialukseksi.
Veli-Pekka Pihlajaniemi

Conflict: Middle East

PC

Tee seuraava litania läpi, niin peli helpottuu huikeasti:

1. Formatoi levyke.
 2. Kopioi alkuperäiseltä CME-levykeeltä järjestyksessä kaikki tiedostot, joissa on COM-pääte, formatoituun levykkeeseen.
 3. Kopioi nyt saadun levykkeen tiedostot yhdeksi tiedostoksi ja tuhoa aikaisemmat.
 4. Käynnistä peli, mutta kun kone käskkee heittää levykkeen kaksi, niin tungekin kehittämäsi levy.
- Markku Aaltonen, Kauttua**

Rise of the Dragon

Amiga

Yllätys yllätys, tästä pelistä löytyy Sierran peleistä tuttu Alt-D-yhdistelmä. Kun painat sen jälkeen helpnäppäintä, tulee esiin valikko. Paina sen jälkeen esimerkiksi alt-R, ilmestyy kysymys "room number", johon vastaat numeron, jonne haluat siirtyä. Valitettavasti tämä vinkki ei toimi, ellei omista vähintään kahdeksan megan lisämuistia!

Mikko Aaltonen, Kauttua

Populous 2

Atari, ST

Kenttien nimiä:

- 50 = etuak
- 56 = pimoac
- 61 = lillaf
- 64 = doccak
- 68 = omthaf
- 74 = umuqad
- 80 = quwiab
- 86 = mmmeat
- 89 = tiadog
- 93 = wifeat
- 107 = unetat
- 114 = erneat
- 129 = qquxab
- 140 = ubnqac
- 146 = tuho
- 152 = veeraq
- 157 = wiuhab

Kimmo Korpela

SimCity

Tee tie veden päälle, sytytä se tuleen ja kun se on vähän aikaa palanut aja raivaustraktorilla päälle. Saat maata veden päälle.

Jani Nurminen

Civilization

Kun valitset alussa kansakuntaa, klikkaa Pick your tribea, ja saat kirjoittaa kansakunnaksi vaikka Finnish.

Kimmo

Andy Capp

Amiga

Kuinka saada rahaa, tyttöystävä ja työpaikka? Lätsällä sarjakuvissa se käy helposti, mutta entäs pelissä?

CHALKIEN AVAIN

Lähde talosta ja mene poliisiasemalle. Saat Chalkien avaimen, jolla pääset taloon numero 38. Vältä tappeleja Flon kanssa. Kun olet lähtenyt asemalta, mene lehtikauppaan ja osta Daily Mirror. Lainaa sitten rahaa. Äijää kyselyttää, ja vastaa "for Flo's housekeeping" ja saat kympin.

KORTISTA ON APUA

Mene Chalkien puutarhaan. Kun kello on 12.00 saat ruusun. Etsi tyttö, jolla on käsilaukku ja anna ruusu hänelle. Tämän jälkeen tyttö rupeaa ystäväksesi. Etsi Flo ja anna hänelle Daily Mirror, saat häneltä etikortin. Ja sitten suuntaat työnvälitystoimistoa kohden.

RAHAA, RAHAA

Kun olet työnvälitystoimistossa, kysy mitä työtä on tarjolla. Sinulle tarjotaan etikortin mukaisesti raskasta työtä tehtaasta. Virkailija kehottaa sinua menemään heti uuteen työpaikkaasi.

Kun saavut tehtaalle, mies kysellee mitä osaat tehdä. Vastaa "I can operate computer". Ja kun mies kysyy, mitä tietokonetta, vastaa "Commodore". Mies kysellee kokemustasi, ja kun vastaat kieltävästi, hän lupaa opettaa. Ota työ vastaan.

Pyydä ennakkoa (Can I have a sub?) ja antaa sinulle 20 markkaa.

Rauli Karpinen

Ultima VII

Rahaa saat menemällä Buccaneers' Deniin ja siellä peliluolaan. Valitse ruletti. Aseta ruletin jokaiseen ruutuun yhtä paljon rahaa ja pyöritä pyörää. Joka kerralla saat huimat voitot ja lopulta voit laittaa pöydälle sata joka ruutuun. Tämä temppu tuottaa noin 600 voittoa joka kierroksella!

Venom nostaa väliaikaisesti kykyä, mutta myöhemmin laskee ne entistä alemmas. Mutta kun menet nukkumaan HETI myrkyn oton jälkeen useiksi tunneiksi, niin kyvyt eivät laske ollenkaan.

Pr

Wing Commander II

Tässä yksi pikku jippo. Kuoletko kun yrität lukittaa torpedoja isoihin aluksiin? Lennä ison aluksen taakse asekantaman ulkopuolelle, pysähdy ja paina F9-näppäintä, kunnes saat kohteestasi lähikuvan. Paina nopeasti F1:stä ja TA DAA! kohteesi onkin jo target-ruudussa. Siitä vaan lukitsemaan.

Catkiller -79

Moritz

● ● Ulkomaisista lehdistä kopioituja vinkkejä ei kannata lähettää kasakaupalla, sen me osaamme itsekin tehdä. Aina on arvokkaampaa lähettää ihan itse keksittyjä kikkoja!

Myth

Amiga

Jos Ankalaganin kuolevaisuus harmittaa, kirjoita pelin aikana SNUFFLECAKE saadaksesi loppumattomat Arskat. Näpyttele sama sana uudelleen, jos haluat palauttaa sankarin tavallisten kuolevaisten kirjoihin.

P. Piira

Bomb Jack

C64

Pomppaa korkealle ja laita autofire räpättämään. Liiku vähän, ja Jack liittää!

Lasse Mattila

Jack the Nipper II

C64

Kun Jack ilmestyy kuvaruutuun, paina välilyöntiä. Jos kuvaruudun reunat muuttuvat punaisiksi, sinulla on loppumattomat Jackit!

Lasse Mattila

GhostBusters

C64

Alkuvaiheessa, kun kysytään nimeäsi, naputa ruudulle :LM. Pankkitiliin vastaa myönteisesti. Tilinumeroksesi ilmoita :LM102030. Tämän tehtyäsi saat rahaa yli 600 000 dollaria.

Cobra

Harmittomilta näyttävät lastenvaunua lykkäävät naiset kantavatkin vaunuissa pommia. Johtopäätös: veitset, amukset ynnä muut sellaiset eivät tehoa, joten hyppää pois tieltä, ettei räjähdä.

Alien Breed

Amiga

Pelaa ensimmäinen jakso läpi. Kun olen päässyt kakkosjaksoon, mene kauppaan ja kirjoita: "Aliens are faggots". Saat kuolemattomat ukot.

VM1

The Simpsons

Ykköstason ratkaisu on jo julkaistu Pelit 3/92 -lehden PelitSeis-palstalla, tässä lisää.

Kakkostaso:

1. Kun roskakupin päällä paljon pomppii, niin hattuja lentää.
2. Toinen punainen hissi toimii, kun hyppii ja riehuu.
3. Välivastustajat ärsyttää, niiden päällä hyppiä pitää.

Kolmostaso:

1. Kellä magneetti on, se onnenpyörässä on voittamaton!
2. Kiipeä tikapuita pitkin, tiputa poika ja hyppää laudalle, niin tulee toinen ääni kelloon.
3. Naurutalon hassu-klovnilla on jokin suussa.

Nelostaso:

1. Nuorisokriminaali auttaa, kun vitriinin sisällön haluaa.
2. Sillalla, toisella askelmalla, pitää ylöspäin (ja vähän sivulle) hypätä.

Samuli Hakoniemi, Vantaa

1. Jos olet päässyt ensimmäisen tason loppuun, jossa on Maggie ja poika, niin painamalla space-nappulaa Bart ampuu. Ammu niin kauan, että poika kuolee.

2. Jos ostat pillin ja puhallat sitä vanhainkodin siipirakennuksen viimeisen ikkunan luona, tulee Bartin pappi ikkunaan ja heittää rahoja. Ota ne suoraan kopilla kiinni.

3. Jos ostat avaimen, voit siirtyä pelin toisen rakennuksen vihreästä ovesta, vanhainkodin pääovelle tai toisinpäin.

Leena V. Ojakkala

Alkuruudussa, siinä missä keltaiset istuvat sohvalle, kirjoita "cowabunga". Jos peli on vielä tämänkin jälkeen liian vaikea, kirjoita "bat my shots" (lieneekö "eat my shorts" -toim.huom.) ja voit hyppiä tasoja numeronäppäimistä.

Juhani Paaso

Midnight Resistance

Amiga

Pelin ladattua kirjoita "Its easy when you know" ja sinulla on loppumattomat crediitit.

Sami Häkkinen

Target Renegade

C64

Peli helpottuu, kun painat kolme kertaa restorea.

Angus young

Cool Crock Twins

Amigasta en tiedä, mutta seuraavat koodit toimivat PC:ssä:

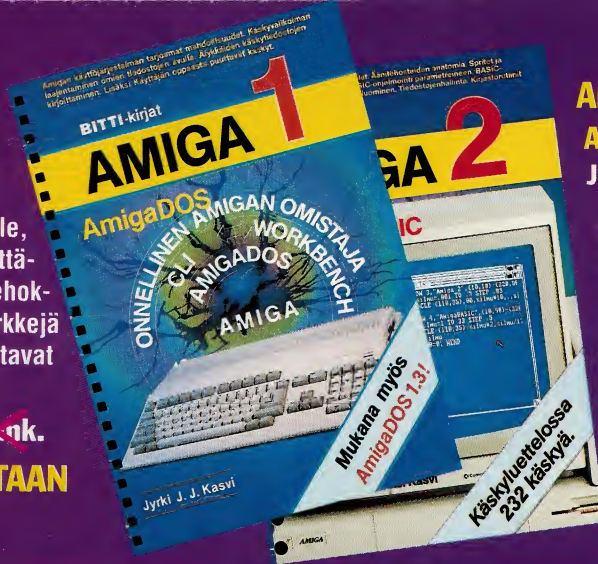
- | | |
|------|-------|
| Taso | Koodi |
| 1 | AAAA |
| 6 | BLOY |
| 11 | ZARP |
| 16 | MILP |
| 21 | CREG |

Amiga 1 AMIGA DOS Jyrki J.J. Kasvi

Kaikille Amigan käyttäjille, jotka haluavat oppia käyttämään Amigaa hyvin ja tehokkaasti. Runsaasti esimerkkejä ja kuvitusta, jotka helpottavat tekstin ymmärtämistä.

160 sivua, ovh. 125 mk.

NYT TARJOUSHINTAAN 95 MK!



Amiga 2 AMIGA BASIC Jyrki J.J. Kasvi

Kirja paljastaa Amigan ohjelmoinnin salat niin aloittelevalle kuin kokeneellekin käyttäjälle aina Basicin käyttöön otosta kirjastorutiinien hallintaan.

211 sivua, ovh. 125 mk.

NYT TARJOUSHINTAAN 95 MK!

Kun tilaat sekä Amiga 1 että Amiga 2 -kirjan, saat ne YHDESSÄ EXTRA-TARJOUSHINTAAN 160 mk!!!

KAIKKI IRTI AMIGASTA!

Valitse oheisista Amiga-kirjoista tarvitsemasi ja tilaa se heti jo tänään! Käytännönläheisten suomenkielisten oppaiden avulla saat Amigastasi täyden hyödyn!

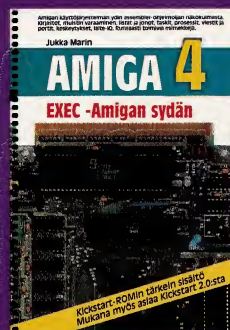


Amiga 3 AMIGA 68000-KONEKIELI Jukka Marin

Amiga 3 on tarkoitettu Amigaa assemblerkielellä ohjelmoiville tai ohjelmointia aloitteleville. Kirjaan kuuluu levyke,

jolla on mm. monipuolinen konekielimonitori.

255 sivua+levyke, ovh 125 mk



Amiga 4 EXEC - AMIGAN SYDÄN Jukka Marin

Ohjelmoijan käsikirja, joka perehdyttää sinut Amigan käyttöjärjestelmään Execiin. Mukana seuraa levyke, jolla on assembler-kääntäjä ja linkkeri, kaikki

kirjan esimerkit ja muita apuohjelmia.

216 sivua+levyke, ovh 165 mk

TILAA TÄLLÄ KUPONGILLA TAI PUHELIMITSE 90-120671

TILAA SEURAAVAT HYÖDYLLISET AMIGA-KIRJAT:

___ kpl 61302	Amiga 1 AMIGA DOS 95 mk/kpl
___ kpl 61303	Amiga 2 AMIGA BASIC 95 mk/kpl
___ kpl SE6130203	Amiga 1 + Amiga 2 160 mk/setti
___ kpl 61304	Amiga 3 68000-KONEKIELI 125 mk/kpl
___ kpl 61305	Amiga 4 EXEC 165 mk/kpl
___ kpl 61327	Amigan Pelintekijän opas 150 mk/kpl

Postituskulut 18 mk/lähetys, riippumatta siitä, kuinka monta tuotetta lähetys sisältää. Toimitusaika n. kolme viikkoa.

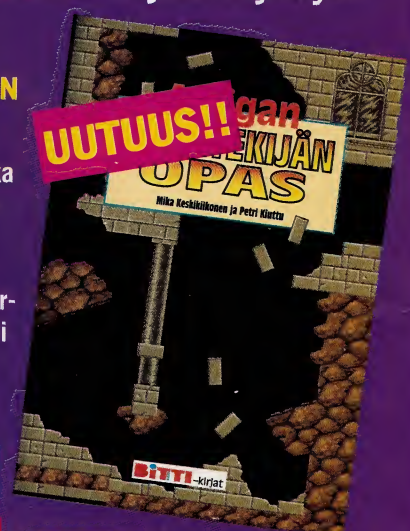
2K01

Nimi
Osoite
Postinumero ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint
Erikoislehdet
maksaa
postimaksun

**SANOMAPRINT
ERIKOISLEHDET**
Tecnopress

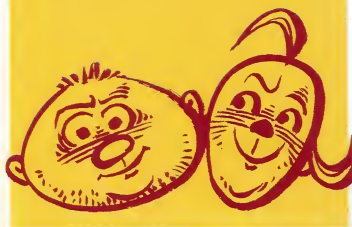
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01620/43
01003 VANTAA 300



AMIGAN PELINTEKIJÄN OPAS Mika Keskikökonen, Petri Kiuttu

Kirja vie sinut peliohjelmoinnin kiehtovaan maailmaan. Kirjassa opetetaan tekemään omia pelejä, opit käyttämään blitteriä, tekemään vierityksen kaikkiin suuntiin ja opit hyödyntämään Amigan tehoa vektorigrafiikkaa tehdessäsi. MUKANA LEVYKE, JOLLA MM. VALMIIN PELIOHJELMAN LISTAUS!

271 sivua+levyke,
ovh 150 mk



- 26 SMAT
- 31 PLIM
- 36 TRUB
- 51 FROS
- 56 QUOL

Välistä puuttuu muutama koodi!
Antti-Pekka Hynninen

Vaxine

Amiga

Kirjoita pelin aikana "wildebeeste". Paina sitten esc-nappulaa, alussa pitäisi lukea "bovlir". Paina pelin aikana seuraavia näppäimiä: F1 = yksi taso eteenpäin, F2 = yksi taso taaksepäin, F3 = 10 tasoa eteenpäin ja F4 = 10 tasoa taaksepäin.

Galaxy Force 2

Amiga

Kirjoita pelin aikana "donkey". Tämän jälkeen paina F3, pääset seuraavaan kenttään.

Markus Kousa

Last Ninja 3

Amiga

Koodit tasoille 1-6:

- 1. SUSS
- 2. IMED
- 3. URTI
- 4. BASD
- 5. NOUS
- 6. REOO

Apidya

Amiga

Pelin aikana kytke pause päälle ja kirjoita näppäimistöä "ulrdabba". Kun pauksen kytkee pois, on mehiläisellä huippuaseistus. Tämä toimii vain kerran, jatkoiritykset aiheuttavat kuoleman! Seuraavat tasokoodit on kirjoitettava näppäimistöä intron aikana: "misshoneybee" = peli alkaa tasolta 2, "hastalavista" = peli alkaa tasolta 4.

Vielä pari bonuskenttätietoa:

Kenttä 1-1: Tapa lopussa oleva toukka ja ota kiinni jäännöksistä lentävä enkeli.

Kenttä 1-2: Tapa lopussa oleva maamyyrä ja kun mehiläinen alkaa välkkä, lennä lopeasti myyräntakoln pohjalle.

Kenttä 2-3: Lennä jättiläishauen suuhun.

Juhani Polvi

Prince of Persia

PC

Voit aloittaa pelin mistä tasosta ha-

luat, kun käynnistät pelin komen-
nolla "prince megahit level X" (X
on tason numero, mistä haluat
aloittaa). Pelissä shift+T antaa lisää
energiaa, K tappaa vastustajan,
shift+L pääsee seuraavaan tasoon ja
shift+W:llä voit leijua.

Samuli Pasanen, Tikkakoski

Xenon 2

PC

Grafiikkavalikossa valitse näyttö tut-
tuun tyyliin, mutta paina F7 enterin
sijasta. Seuraavassa valikossa paina
1. Näin sinulla on loppumattomat
elämät.

????

Batman the Movie

C64

Jos menetät viimeisen Batmannin
ruudussa 2, 3 tai 4, niin älä käännä
kasettia tai kelaia sitä alkuun. Anna
koneen ladata, niin pääset tasoon 5
ja kun kuolet, saat loppumattomat
elämät.

Juha Mäkitalo

Giana Sisters

C64

Paina pelin aikana pohjaan A C I N
yhtäaikaan, niin saat tason vaihdet-
tua. Ennen kuin käynnistät pelin
kirjoita "poke 14383,215" ja "run".
Ruuduissa 16, 17 ja 18 hyppiviä yk-
kösen näköisiä otuksia koskemalla
saa seuraavan tavarat.

Markus Mäkitalo

Pegasus

Koodit viimeisimpiin tasoihin ovat
"screech, dragonfly, beepop" ja "ce-
lestial".

Juhani Paaso

Wolfchild

Voit kirjoittaa alkukuvassa seura-
via, tosin salasanat eivät toimi kuin
yksi kerrallaan. "The perfect kiss",
"soulpsychedelicide", "is not all
walking".

Juhani Paaso

Darkman

Kirjoita pelatessasi "meaculpa" ja
saat loppumattoman energian.

Juhani Paaso

Go-Moku

PC

Jos omistat tämän
alkeellisen, mutta
vaikean ristinolla-
pelin, kirjoita IWO-
NYES ja paina en-
teriä. Hakkaa sen
jälkeen delete-näp-
päintä, kunnes
ruutu vilkkahtaa.
Nyt et enää mis-

Lemmings II

Amiga

Kaikkien tasojen koodit yk-
sinpeliin ovat seuraavat:

Tame

- 1.
2. IHRTDNCCAD
3. LRTDLCADAO
4. RTDTCILEAH
5. TDLCAITFP
6. DLCKHVTGAL
7. LCAMTTDHAF
8. CIMTTDLIAO
9. CAIPUDLJAR
10. IHRUDLCKAK
11. MPUDLCCALAG
12. RUDLCKLMAS
13. UDLCAHVNAJ
14. DLCHVUOS
15. LCLVUDPAP
16. CIMTVLHQAN
17. CAHRTFLBBL
18. KHRTFLBBL
19. KHRTFLCCBG
20. RTFLICILEBK

Crazy

1. TFLCAHVFB
2. FLCHWGTGBN
3. NCALVTFHBL
4. CILTTFNIBS
5. CCHRUFLJBG
6. KHRUFLCKBP
7. LRUFLLCCLBM
8. RUFLCKLMFB
9. NGLCCHUNBO
10. CHBKHUUOS
11. LCAMUUGPBD
12. BMMTWTHQBL
13. CEHPTMBLO
14. IHRTDMCCCE
15. LPTDMCADPC
16. PTDMCILECI
17. TDMCAHWCFE
18. DMCIITTLGLC
19. MCALTTHDCH
20. CIMTTDMICR

Wild

1. BAHPUDIJCN
2. IHPUDIBKCG
3. LPUDIBALCD
4. PUDIBILMCM
5. UDIBAHNCF
6. DIBIHUOOCO
7. IBALTUDPCL
8. BILTUDQCE
9. BAHPTFIBDH
10. IHPTFIBCDQ
11. LPTFIBADDN
12. PTFIBILEDG
13. TFIBAHTFDP
14. FIBIHITGDI
15. IBCLTTFHDH
16. BILLVNIIDK
17. BAHPUFIJQD
18. IHPUFIBKDJ
19. LPUFMCALDL
20. PUFIBILMDP

Wicked

1. UFIBAHTNDI
2. NICMITWODR
3. IBALTUFPDO
4. BILTUFIQDH
5. FAHPTDHBEJ
6. IIPVLHGCEO
7. LRTLHFADEJ
8. RVLHGMMEEK
9. VLHGAIVFEP
10. DHFIHUTGEL
11. HFALTDDHEH
12. FILTTDHIQ
13. FCHPUHJEE
14. IHPUDHFKEL
15. LPUDHFALEI
16. PUDHFILMER
17. VDHFAHTNEK
18. DHFIHTUOED
19. HFALTUDPEQ
20. FKLTDHQUEL

Havoc

1. FCHPTFHBF
2. IHPTFHCFE
3. LPTFHCFE
4. PTFHFILEFL

5. TFHFAHTFFE
6. FHFHTTGFN
7. HFCLTTFHFM
8. FILTTFHFD
9. FAIPUFHJFG
10. IHPUFHFKFO
11. LPULFELFO
12. PUFHFLMFE
13. UFHFAHTNFN
14. FHFHTUOFG
15. LGALVUFPFK
16. FILTUFHQFM
17. FAHPTDIBGM
18. IHPTDIFCGF
19. LPTDIFAGS
20. PTDIFLEGL

Mikko Aaltonen, Kauttua

Lemmings

Amiga

Kaksipelin koodit ovat seu-
raavat:

1. JAJHLDBMO
2. IHHLDIJCMX
3. HNLDIADMU
4. HLDIINEMN
5. LDIAJLFMW
6. DIJLLGMP
7. IJANLLDHMM
8. JNLLDIIMV
9. JAJHMDIJMX
10. IJHMDIJKMQ
11. NHMDIJALMN
12. HMDIINMMW
13. MDIAJLNMV
14. DIJILMOMY
15. IJANLMDPMV
16. JINLMDIQMO
17. JAJHLFIBNR
18. IJHLFIJCNK
19. NHLFIJADNX
20. HLFJINENQ

Mikko Aaltonen, Kauttua

sään nimessä voi hävitä. Vinkki ei
luultavasti toimi kaikissa versioissa.

Mikko Aaltonen, Kauttua

Venus the Flytrap

Amiga

Koodeja:

- taso 2 = mantis
- taso 3 = cicadas
- taso 4 = psyllids
- taso 5 = pierids
- taso 6 = satyrid
- taso 7 = lycaenid
- taso 8 = pyralid

Ville Karavirta

Turtles 1

Kun et ole viemärisä paina kirjai-
mia A, S, D, F ja G samaan aikaan,
niin voit kävellä talojen ja veden
yli.

Anders Lindh

Capone

PC

Painamalla pelin aikana kirjainta N,
pääset seuraavaan kenttään.

J. Kaukonen

4D Sports Driving

Kaikki vastustajat kaikilla radoilla
voittaa, kun alussa yksinkertaisesti
kiertää nurmikon kautta maaliin
(lähtö ja maali on sama viiva) ja
painaa Esciä.

J. Puustinen

Operation Wolf

PC

Kun painelee pelin aikana F9:ää ja
F7:ää, peli ei lopu ainakaan
kranaattien loppumiseen.

Juha Huhtala

James Pond 2: Codename Robocod

Amiga

Kirjoita alkukuvan aikana The Little
Mermaid ja paina

return - loppumatn suoja

F - siivet

X - suoraan uloskäynnille

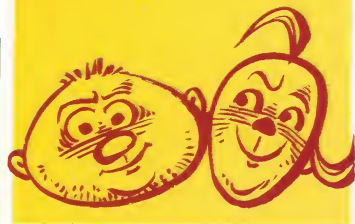
C - auto

P - lentokone

B - kylpyamme

Vesa Saarinen





Gravity Force

Tasojen koodit:

- 2 - Agnus
- 3 - Parsel
- 4 - Crystal
- 5 - Reactor
- 6 - Vision
- 7 - Orbit

Timo Koskela

Twin World

Kun olet saanut huilun, paina H-kirjainta, niin taikuri ilmaantuu paikalle. Häneltä voit ostaa jotakin yhden kappaleen, vaikka lisäelämän.

Timo Koskela

WWF Wrestlemania

Ottelun aikana poistu kehästä ja vie tuoli vasemmanpuoleiselle käytävälle aivan kehän vasemman yläkulman viereen, käännyt selin kehään ja pudota tuoli. Palaa kehään ajoissa. Saat nostettua tuolin kehään aivan sen vasemmasta yläkulmasta. Näin saat painittua tuolin kanssa ja

se säilyy kehässä ottelusta toiseen.
Timo Kurki

Silver Warrior

Kirjoita alkuruudussa capslock päällä Chinatown, ja saat loppumatomat elämät.

Juha Ilola

Prehistorik

Aloita peli kirjoittamalla Cheat. Kun peli lataa ensimmäistä kenttää paina 1, 2, 3 ja 4 ja sinulla on vaikka mitä loppumatonta.

Jukka Eronen

Turtles

C64

Rocksteddyn nujerrat helposti. Kun hän menee seinää päin, hyppää alas ja mottaa häntä selkään. Kun hän tulee taas laatikkoa päin, hyppää niiden päälle. Tee tätä nikunnes Rocksteddy katoaa.

Antti Kokko, Pattijoki

Dragon Ninja

Amiga

Kirjoita pelin aikana TERRIFIC, jonka jälkeen F3 antaa loppumatomat elämät ja L hyppää seuraavaan tasoon.

Ville Karavirta

Action Replay -vinkkejä

Peli	Osoite	Seuraus
Mega-Lo-Mania	m 17ed5	Miehiä
Wonder Boy	m 9f9	Continuet
	m a2c1, m a2c0	Rahaa
	m 98ed	Pyörremyrsky
	m 98ef	Pommit
	m 98f1	Salamat
	m 98ef	Tullipallot
Magic Pockets	m 179a	Continuet
Pang	1. m dfd5	Elämät
	2. m e10f	Elämät
Bad Lands	1. m 1b4af	Jakoavaimet
	2. m 1b547	Jakoavaimet
Outrun Europa	m 10a4f	Turbot
	m 10a5a	Aika
	m 10a51	Raketit
James Pond 2: RoboCod	m 2258	Elämät
	m 2287	Elämäpisteet
Dizzy	m 1422d	Rahat
Xenon 2	m ccb	Continuet
The Simpsons	m 6023	Goals
	m 6062	Rahaa
Gods	tfd 2214	Loppumatomat elämät
	m225	Lisää elämiä
Lords of Chaos	m 40f83	Combat-pisteet
	m 40f84	Defence-pisteet
	m 4e4af	Jäljellä olevat kierrokset
Hero Quest		
Liikkuminen:	m 1039	Taistelija
	m 11ef	Maagi
	m 10cb	Kääpiö
	m 115d	Haltija
	m 1281	Sir Ragnar
Osumapisteet:	m 1037	Taistelija
	m 11ed	Maagi
	m 10c9	Kääpiö
	m 115b	Haltija

Tuntematon



UUTTA POWERIA VIDEOPELEIHIN!

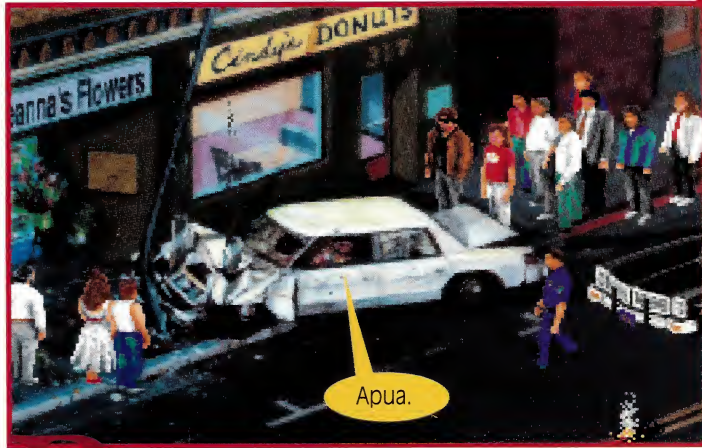
Onko kaappisi täynnä vanhoja kesyjä videopelejä? Kaiva ne esiin. Pian saat niihin uutta, vimmaista poweria. Game Genie™ on tulossa.



Kysy kauppiaaltaasi.



PELIT



PelitSeis auttaa jumiin jääneitä. Toimitus vastaa, jos osaa, mutta apua kaivataan myös teiltä, rakkaat lukijat. Auttakaa toinen toisianne, ensi viikolla juuri sinä voit olla epätoivoinen.

Kirjeet postiin osoitteella

Pelit-lehti
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki

Kuoreen merkintä, onko sisällä kysymys vai vastaus.

Dark Seed

Kirjaston lattialla kirjastonhoitajan pöydän edessä on hiuspinni, joka löytyy tarkkaan tutkimalla. Kun ensimmäisen kerran joudut vankilaan, piilota hanskat, hiuspinni ja rahaa tyynyn alle, tarvitset niitä pimeän puolen vankilassa. -tl

Cruise for a Corpse

Vastaus LeChuckille: Käy avaamassa lipasto murhatun huoneesta. Vastaus Peliinsä hermostuneelle: ei sinulta ole jäänyt mitään huomaamatta.

Kuinka viini juodaan baarissa? Mitä pitää tehdä lipaston avaamisen jälkeen ja siitä eteenpäin?

Markus

Operation Stealth

Kuinka rannalta olevalta mieheltä voi ostaa rannerenkaan?

Markus

Mitä pitää tehdä hotellihuoneen animaatio-osuuden jälkeen?

John

Ultima IV

Lost Avatarille tiedoksi: Ephemerides tekee Britannian linssin, kun sanot hänelle "lens" ja "sword", mutta mukana pitää olla myös ehjä violetti linssi (gargoyle lens). Sen löytää gargoilien "museosta" ja se pitää korjauttaa Lensmaker-nimisellä gargoylellä sanomalla "lens". Sawmil on Minocin itäpuolella.

Mikä auttaa, kun en onnistu puhumaan Temple of Singularityn alttarille? Se vain sanoo, että et ole valaistumisen arvoinen ja palaa kun olet viisaampi. Gargoyle-kieli on opeteltu.

Thalas the Avatar

Ultima VI

Lost Avatar kyseli Pelit 4/92:ssa Moonglowin katakombien sijaintia. Sinne pääsee ainakin Lycaceumista pohjoiseen asustelevan Xiao-velhon talossa olevista tikkaista. Unlock Magic -taian saa Skara Braen velhoilta.

Timo Ilola

Mitä pitää tehdä, että pääsee pois Britishin linnasta? Portin avain ja tarvittavat kivet minulla on.

Pelit-fani

Ultima VII

Miten Black Gatea suojaava kenttä saadaan sammutetuksi? Prismalla saan kentän heikommak-

si, mutta entä sitten? Maassa lukee "pick item up carefully to keep going". Mitä tehdä?

Pr

Eye of The Beholder

Pitääkö viidennessä tasossa (kääpiötaso) avata kolme ovea, jotka voi kiertää? Mitä tehdä Orb of Powerilla? Miten pääsee viidennessä tasossa paikkaan, jossa on paljon twistereitä tai teleportteja ja josta toinen uloskäynti kuutostasolle. Miten kuutostasossa pääsee eteenpäin? Ovet ovat kiinni.

Jumissa

Mistä löydän avaimen, joka avaa toisessa tasossa olevan oven, jonka takana on rappuset kolmanteen tasoon?

Thorin

Kääpiöprinssi löytyy tasolta kymmenen. Nnirville muistin virkistykseksi: Fireball-käärö on myös tasolla seitsemän.

J.M.-92 & S.L.-92

Eye of the Beholder II

Pelit-lehti 4/92:sta olleista kartoista oli jäänyt eräs seinänappi pois. Kellarikerros ykkösellä olevassa, kartan oikeassa alakulmassa sijaitsevassa käytävänpätkässä on seinänappi, joka aukaisee salalokeron

Timo Ilola

Police Quest 1

Olen takertunut "rattijuoppokohtaan". Tein puhallustestin, laitoin tyyppille käsiraudat, ajoin vankilaan, menin sisälle, mutta kun vankilanhoitaja on ottanut juopuneelta tavarat, hän käskää ottamaan käsiraudat pois! Sen jälkeen tuo raivohullu juoppo potkii Sonny'n kuoliaaksi ja vastaa kun on ihan varma, että on potkinut kaikki ilmat pihalle, toteaa tehneensä väärin. Ja Sonny ei voi puolustautua. Miten selviän tuosta kohdasta?

Marie ja Sonny-fani

Hard Breakers kysyi, miten huumemiehet pannaan jäihin. Täältä pe-

see: Kun olet piiloutunut, radioi (Ctrl + D) Lauralle. Odota kunnes heput ovat ilmaantuneet. Kirjoita valmiiksi "hands up". kun kamat on vaihdettu, radioi taas. Pian ukot alkavat riidellä, jolloin painat enteriä ja tulet ulos puskaista. Radioi äkkiä Lauralle, ja mene ukon taakse. Pidätkä mies, laske ase ja laita herralle käsiraudat. Lue oikeudet ja käske seurata. Kuulustele miehiä pari kertaa ja tutki ukko. Pistä ukko auton (toinen menee myös) ja aja vankilalle.

Sir Sierra

Police Quest 3

Miten pelissä kirjataan todisteet jonkin tapauksen alle (esimerkiksi Marie Bonds). Ohjekirjassa asiaan viitataan peräti yhdellä lauseella!

Lisäksi haluaisin kysyä Ossi Mäntylahdelta, joka on kirjoittanut tämän pelin ratkaisun Pelit 2/92:een, tarkoitatko jutussasi sitä vai tätä kun sanot "kirjoita numero tai numerot muistiin". Pitääkö ne kirjoittaa pelissä NoteBookkiin vai paperille itselleni muistiin? Ja miten kirjoitetaan pelissä NoteBookkiin?

Ongelmia

Todisteet kirjataan kirjausluukulla, joka löytyy putkan ja hissin oven välistä. Tapauksen numeron saa selville tietokoneesta.

Numerosarjat on hyvä kirjoittaa muistiin ihan tavalliselle paperilapulle. Muistikirjaan ei taida voida kirjoittaa pelissä. -om

Missä on Maryn "talo".

Amigastelija

Saat tiedon kyseisen päivän aamuna. Aja ko. katu pohjoisesta etelään ja pysähtele aina välillä. Kyllä se siitä. -om

Kerroitte Pelit 2:ssa miten poliisi saa kaappinsa auki. Kun on laittanut numeroyhdistelmän, mitä sitten pitää tehdä? En saanut kaappia millään auki.

Police -80

Oikea yhdistelmä selviää manuaalin sivuilta. -om

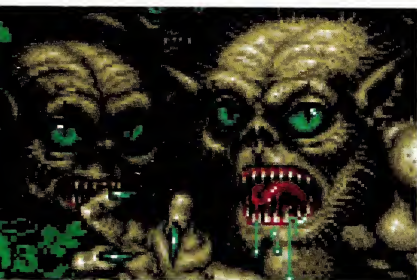
Faery Tale

Mistä löytyvät Golden statuet ja missä on Turtle Point? Mistä löydän kaksi naista, yhden hyvän, yhden pahan? Mitä virkaa on Pixle Grovella? Missä on Hidden City?

Mie vaan

The Allien

Joku kyselee taskulamppua Zak McCrackenissa, mikäli kyseessä on The Allien -peli, ei olekaan tasku-



lampun, vaan tupakansytytin, joka on lentokoneessa. Koodit ovat pelin mukana tulevassa kirjassa Zakin Visa-systeemit.

Maiju ja Leena

Larry II

Pitääkö kemikaliosta ostaa mitään ja mitä laivalla pitää tehdä?

Lasse Rautiainen

Kemikaliosta pitää ostaa aurinkovoidetta. Laivalla mene hyttiisi, joka on aivan oikeassa alareunassa. nappaa pöydältä hedelmät. Käväise naapurihytissä, mutta älä mene liian lähelle makoilevaa matamia. Omasa hytissä vaihda päällesi uimahousut ja hieraise päällesi vähän aurinkovoidetta. Sen jälkeen voitkin mennä uima-altaalle. —sa

Miten lentokoneesta pääsee hypäämään, eli kuinka oven saa auki?

L.L.

Hiuspinnillä. Onhan sinulla laskuvarjo? —sa

Mitkä tavarat pitää poimia?

ZZ

Kaikki mahdolliset. —sa

Miten laivasta pääsee pois tulivuorisarelle, pelastusveneelläkö?

Apua tarvitseva

Kävele laivan komentosillan oikeaa reunaa pitkin, ettei kapteeni huomaa sinua. Pysähdy ison vivun eteen ja väännä sitä. Juokse pelastusvenekannelle ja hyppää veneeseen. Kun vene lähtee ajalehtiin, vedä peruukki päähäsi ja laita aurinkorasvaa päällesi. —sa

Pääsin lentokoneeseen asti, mutta ilkeä vierustoveri päästää aina ilman pihalle. En ole löytänyt lehteä, jonka kuulin auttavan tilanteeseen.

Toni Järvenpää

Pamfletti löytyy liukuportaiden yläpään huoneesta, ihan pöydän reunan läheltä. —om

Larry III

Miten pääsee kasinon shown miehen ohitse? Mistä löytää avaimen hissiin? Mihin saippuaa tarvitaan?

Mikko & Mikko

Kasinon showmiehen ohi pääsee maksamalla parisataa markkaa peli-

kaupan sedälle. Patti taas antaa avaimen, kunhan hänet ensin vietelee. Saippuaa tarvitaan suihkussa, tietysti. —om

Mitä täytyy tehdä, että saisi Patin kasinon pianohuoneessa esiin ja missä veitsi pitäisi terottaa?

Antti Kuivalainen

Veitsi teroitetaan kasinon portaisiin (sharpen knife on stairs). Patti lähtee mukaan, kunhan ensin käy heittämässä laskeille hyvästi kuntokukuksessa ja ottaa kauniin rusketuksen Bambin kansa. —om

Hero Quest 1

Mikä äijä on paras ja mitkä toiminnot sille kannattaa valita? Miten voittaa Koboldi, kun olemme heittäneet Flame Dartin ja taistelleet ikuisuuden, eikä Koboldi vajoa maahan.

Ville ja Antti

Helpointa on pelata taistelijalla, joka osaa loitsia. Aluksi kannattaa satsata voimakkuuteen, sillä näin henkijäämisprosentti nousee kummasti. Haastavinta ja mukavinta taas on varkaalla, joka osaa kaikkea mahdollista. Koboltti kuolee kylmällä teräksellä, tosin myös ohihiipiminen onnistuu. Muista loitsia lopuksi Detect Magic ja open. —om

Hero Quest

Tehtävässä Melar's Maze ei talismaani löydy. Apua!

Sir Sierra

Melars Maze? Missä se on? —om

King's Quest II

Miten saadaan kolmannen taikaoven avain, kun ohjeissa sanotaan, että Draculan linnasta saa kaksi avainta, mutta me saamme vain hopeisen avaimen.

Ville ja Antti

Oletteko etsineet arkun alta ja seivästäneet Draculan? —sa
Nimimerkki "juuttunut" ei käsitänyt, mitä tarkoitti "tee tempussi". Yksinkertaisesti avaa ovi.

Sir Sierra

Miten saa Draculan hengiltä (PC)?

Maiju ja Leena

Seipäällä ja nuijalla, jos Dracula on arkussa, ristillä, jos Dracula tapaa sinut yläkerrassa. —sa

Itse en saa taikasauvaa, joten vippaa vinkki, miten avaimen saa.

Sir Sierra

Olen päässyt taikakirjalle, mutta kuolen aina. Voisitteko kertoa mitä pitää tehdä (englanniksi)! Miksi joissain tavaroissa on tähti perässä? Mitkä tavarat pitää olla

taikomisessa?

Paina Alt+D yhtäaikaa, saat teilstejä. Sen jälkeen kirjoita TP niin voit oikaista eri huoneisiin. Jos laitat TP:n tilalle "get object", saat tavaroita, joita on yhteensä 43.

Epätoivoinen

Pelit-lehdessä 1/92 ollut ratkaisu oli puutteellinen. Esimerkiksi kun kaupasta piti ostaa tavaroita, niin ei ollut mainittu, että koiralta pitää ottaa "dog fur".

Ohjeet huolella

King's Quest V

Mistä saan vasaran? Mistä löydän kultakolikon?

Ilkka Kronholm

Vasaran saa majatalon kellarista. Muista ensin auttaa hiiriä. Kultakolikko puolestaan on Alladinin luolassa. Älä ole ahne. —om

Mitä tehdä, kun kirjastossa on luettu kirjaa, mutta Mordack ei lähde nukkumaan, eikä kirjaa pysty lukemaan uudestaan?

Tero

Miten saan rahat ennustajan luo ja mitä sitten? Mitä kaupungista otetaan? Miten käärmeen ohi pääsee? Mistä ja miten pelastan rotan?

Juho

Missä on kirjasto?

Maiju ja Leena

Ghostbusters II



Kaivosta pitää ottaa limaa mukaan kourassasi olevalla kauhalla. Tee seuraavasti: paina nuoli-alas-kursorinappainta, ja ollessasi lusikanmittan päässä, paina enter tai space. Nouse ylös (ei viemäristä) välittömästi operation jälkeen tai limassa viihtyvä vihreä käsi ottaa sinut parempaan talteen. Toista tätä niin kauan, kunnes limamittari on täynnä. Nyt voit nousta pois viemäristä. Älä huokaise helpotuksesta vielä, sillä sinulla on vasta yksi putkilollinen limaa ja tarvitset kolme. Ilman sitä ei vapaudenpatsas liiku!

Juha E. Nieminen, Hki

Martian Dreams

Palauta linssi sen omalle paikalleen, ja suunnista aivan itäisimmän linssitornin luo. Laita koordinaateiksi

1100, jos kello yksitoista, 1200 jos se on kaksitoista jne. Aseta koordinaatit kontrollointipöytään, ja seura tapahtumia. Nyt luolan suun pitäisi olla auki.

Juha E. Nieminen, Hki

Siemenistä kasvatetaan marsilaisia seuraavasti: hae hakku, lapio ja sanko. Mene sen jälkeen jäätikön reunalle ja hakkaa hakulla kuutiollinen jäätä. Siirrä jää sankoon. Sitten tarvitse lannoitusaineita. Niitä löytyy useista paikoista, kannattaa etsiä kaupungeista. Sitten istuttamaan. Kaiva kuoppa (paikalla ei väliä, mutta suosittelen jotakin kaupunkia) ja aseta siemen sinne. Lapio maata kuopan päälle ja lisää lannoitteet – varo kuitenkin ettei käytä öljyä tai myrkyä (acid), sillä ne tappavat siemenen. Kun olet lisännyt aineet, kaada sulanut vesi kasvin päälle. Kasvin pitäisi lähteä kasvamaan, kun odottelet. Tee vaikkapa näin: istutuksen jälkeen poistu paikalta ja pystytä leiri. Kun olet nukkunut, tarkista, että kasvi on kunnossa. Sitten poistu paikalta ja pystytä leiri. Toista operaatio kuunes kasvi on tarpeeksi iso. Sitten vain käytät puukkoa kasviin.

Pr

Maniac Mansion

Mistä löytyy uima-allas ja miten? Mistä löytää kasetin ja kuinka?

What?

Olohuoneen kattokruunussa on avain, joka aukaisee salaoven komerossa. Kasetti löytyy kirjahyllyn viimeisen paneelin takaa. —tl

Elvira I

Mistä löytyvät ensimmäiset esineet?

Tyhmä perus-amigisti

Pool of Darkness

Olen jumissa Moander-ulottuvuudessa...

John Sinclair

Älä sano yhtään enempää. Moander-ulottuvuus on Pool of Darknesin toiseksi vaikein ulottuvuus (vaikein on tietysti Banen oma kolhoosi) ja minä(kin) painin sen kanssa yli viikon. Tässä täydellisen ratkaisun apua tarvitseville (lue: monille):

Pikkuhaavojen asukit

Suuntaa ensimmäisenä kulkusi moanderikultin päämajaan, Moanderin vasempaan jalkaan. Päämajasta saa mukaansa pari hauskaa +4 -asetta (scimitarin ja scale-haarniskan vanhalta naiselta kartan pohjoisosassa ja nuolia, kleeerikääröjä, sotavasaran sekä keppilingon kaakkoinnurkasta.) Lisäksi vankien asevarastosta löytyy seitsemän peninkulman

saappaat, sekä erinäinen kasa +2-tavaroita.

Seuraavana ohjelmassa on visiitti käsivarren erakon luo. Vapauta Aeghwaet kiusaajistaan ja saat kaksi tuihtärkeää taikajuomaa. Suuria tappeluita täytyy käydä ainakin neljä. Aeghwaet toimii lisäksi paikallisen parantajana.

Toinen erakko asustee Moanderin korvassa. Hänellä on myös ongelmia moanderinpalasten kanssa – tapa limaläjät ja saat palkkioksi lisää +4 -aseita. Erakko toimii myös kouluttajana.

Nyt onkin vuorossa jalo tehtävä: papiittaren pelastaminen moanderkulttilaisten käsistä. Harjoituksissa, kunnes löydät sisäänmenoaukon, pelasta nainen ja ota samalla amfora mukaasi. Heittä se Moanderin kurkusta alas suussa.

Syvälle sisimpään

Kun porukka on vielä kerännyt muutaman kokemustason voikin jo matkata kohti Moanderin sydäntä, jossa paholaismainen Tanetal pitää hallussaan Banen talismaania ja luo maailmaan lisää moanderinpalasia.

Ainoana apuna sydämen limaisissa käytävissä on haltia Watcher, jolle Tanetal on ollut ilkeä. Pyri kaikin keinoin voittamaan hänen ystävällisyytensä. Lisäksi tallenna-tai-kuole on julma tosiasia, sillä sydämessä ei armoa tunnetta.

Astu siis sydämeen johtavaan haavaan ja pehmenä lihaa sekoittamalla taikajuomia.

Kaikkein tärkein henkilö sydämessä on Watcher, joka ilmestyy kerran seuraaviin paikkoihin (sattunnaissessa järjestyksessä tietyt): päävaltimon itä ja -länsipuolelle (5,9) (5,7), oikean eteisen länsipuolelle (8,1), oikean eteisen eteläpuolelle (14,6) ja itäiseen verisuoneen (13,10).

Ystävämme Tanetal

Etsi Tanetal, joka tappaa kaksi sotilasta teidän seurattessanne avuttomina limaan juuttuneina. Etsi Watcher yhdestä paikasta ja kerro hänelle, että olette oikeuden asialla. Hän kertoo teille, miten limasta voidaan vapautua.

Oikean kammion kuolevalta sotilalta (13,8) saa kartan alueesta, joka on jokseenkin elintärkeä ja etsi sen perusteella paikka, josta löytää aseidentekovälineet (1,11). Suuntaa kohti suurta nuolenhaavaa (5,5) ja tee itsellesi kahdeksan +3 magneettista asetta.

Etsi jälleen jostain Tanetal ja tapele hänen joukkojaan vastaan – vaikka Tanetal ei olekaan aito, saatte arvokasta tietoa tämän taistelutaktiikasta. Vuorossa on Watcherin pelastus moanderinbiiteiltä, jotka pääsevät karkuun hänen taikajuomansa kanssa. Lupaudu palaut-

tamaan taikajuoma.

Taikajuomaa ei pysty hakemaan, ennen kuin sydäntä on hidastettu hieman. Hae kultainen cornucopia (0,8), vie se välittömästi Watcherille ja auta häntä loitsimisessa. Saatte ääniraudan, jota soittamalla huijari-Tanetalit katoavat hetimiten.

Laskimoita ja valtimoita

Matkallanne pelastamaan taikajuomaa päälaskimosta (3,15) joudutte taisteluun rautagolemeita vastaan (3,9). Koska aseenne ovat magneettisia, ne lennähtävät golemeita kohti – lentäkää perässä ja tapelkaa. Hakekaa taikajuoma ja viekää se takaisin Watcherille.

Watcher huomaa aseittenne magneettisuuden ja antaa ohjeeksi käyttää niitä lihashäiriöiden tuottamiseen. Hiipikää vasemman kammion portille ja antakaa shokkihoitoa seinille (7,13 ja 8,12). (Nyt olisi hyvä aika tallentaa, sillä jos jahdissa rähmää, ei auta kuin load game.)

Prosessin aikana Bane menettää majansa vasemman kammion seinämästä ja huuhtoutuu aortaa pitkin ties minne. Joudutte itsekin ulos sydäimestä, mutta menkää heti takaisin sisään ja etsikää Watcherin ansa (15,4). Tanetal on joutunut rautoihin, mutta pääsee pakoon. Seurakaa häntä Watcherin ohjeiden mukaan ja viimein kohtaatte hänen armeijansa rippeet viimeisessä, hullun vaikeassa taistelussa, joka on vasta verrattuna Baneen verrattuna... –om

Miten ratkaistaan Zhentil Keppin Manshoonin torni?

Juffe

Manshoonin torni ei ole vielä kovinkaan paha vastus, mutta Drow-asumus sen alapuolella on. Itse tornissa on tarkoituksena tapella velhojen kanssa, kunnes Marcus moka manauksessa, kutsuen vahingossa erään puolijumalan paikalle ja näin ollen pakottaa Zhentimin hylkäämään tornin. Traned-puolituista on muuten uskomaton apu.

Kolmannessa kerroksessa on yksi paikka, jossa seuruetta kiusaa syyttävä katse. Tranedin hopeakilpi heijastaa katseen takaisin, mutta Sokeuden voimasanakin auttaa. –om

Robin Hood, Conquest of Longbow

Miten pääsee suolinnakkeen salaisesta satamasta? Jos jotain tavaraa pitää käyttää, niin mistä sen saa?

Juha jumissa

Puhalte pilliä, jonka sait tapettuasi munkin. –om

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN!

PELIT

☐ Tilaan PELIT-lehden edulliseen säästötilaushintaan, 12 kuukautta vain 188 mk. 2K02

☐ Olen jo MikroBitin tilaaja ja tilaan PELIT-lehden erikoishintaan, 12 kuukautta vain 148 mk. 2K04

Asiakasnumeroni: _____

(MikroBITIN osoitelipukkeesta 9-numeroinen tunnus)

☐ Tilaan sekä PELIT-lehden että MikroBITIN edulliseen yhteishintaan, 12 kk vain 357 mk (209 mk + 148 mk) 2K15

☐ Tilaan MikroBITIN edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain 209 mk 2K14

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastausliheys
Sopimus 01770/4
01771 Vantaa

Sanomaprint
Erikoislehdet
maksaa
postimaksun

Tilaa kirjat ja ohjelmistaukset NYT TOSI HALVALLA!!!

- ☐ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 95 mk
 - ☐ 61303 Amiga 2 -kirja Amiga Basic 95 mk
 - ☐ 61323 Amiga 1 + Amiga 2 yhteishintaan 160 mk
 - ☐ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 125 mk
 - ☐ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 165 mk
 - ☐ 61307 Basicista konekieleen -kirja 65 mk
 - ☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja.
 - kolmas painos ilm. syksyllä
 - ☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 95 mk
 - ☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke
 - ☐ 61310 ST-käyttäjän käsikirja 95 mk
 - ☐ 61325 PC:n käytön perusteet 125 mk
 - ☐ 61314 Ohjelmistaukset 1991 Amigalle 69 mk
- Kirjojen ja listausten lähetykskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat. 2C02

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastausliheys
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

Sanomaprint
Erikoislehdet
maksaa
postimaksun

KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU

Ratkaisupalvelu

Pelit-lehdeltä pyydetään päivittäin vinkkejä ja ratkaisuja vanhoihin peleihin. Koska aikamme ei millään riitä neuvomiseen puhelimitse, ja kuitenkin haluamme palvelulla mahdollisimman hyvin lukijoita, päätimme aloittaa RATKAISUPALVELUN.

Ratkaisujutut ovat pelkkää tekstiä, eli kuvat ja vähemmän tarpeelliset kartat yms. on jätetty pois. Vain tuikitarpeelliset kaaviot ja kartat ovat mukana. Kopiointimaksuna perimme 20 markkaa per ratkaisu. Listassa olevia ratkaisuja emme julkaise Pelit-lehden tulevissa numeroissa, emmekä takaa, että ne ovat täydellisiä.

Oheisessa listassa on lueteltu Pelikirjoissa julkaistut ratkaisut vuosina 88-91. Lukaisepa lista, ja jos löydät siitä himoitsevasi ratkaisun, tee seuraavasti:

1. Laita kuoreen osoitteeksi

Pelit-lehti
Ratkaisupalvelu
PL 64
00381 HELSINKI



2. ja tämän kuoren sisään

C5-kokoinen (taitettu A4) tai suurempi kirjekuori, jossa on 2,10 markan postimerkki, ja kuoren päälle oma nimesi ja osoitteesi.

3. Maksa pankkiin tilille PSP 1771 613 kaksikymmentä (20) markkaa per ratkaisu.

4. Pelit-lehdelle tulevan kuoren sisälle kirjoita lappunen, jossa on haluamasi ratkaisun täydellinen (siis esimerkiksi Larry 3) nimi.

5. Lisäksi liitä ehdottomasti mukaan maksukuitti (pankkisiirron sini-nen osa). Jos sitä ei ole, ratkaisua ei tule.

Tämän vuoden Pelit-lehdissä julkaistut ratkaisut eivät kuulu Ratkaisupalvelun piiriin. Pelit-lehden edellisiä numeroita voi tilata numerosta (90) 120 5918

Ja tässä lista:

Bad Blood
Castle Master
Champions Of Krynn
Chaos Strikes Back
Codename: Iceman
Dallas Quest
Elite
Eureka
Future Wars
Hero's Quest I
Hitch-Hikers Guide to the Galaxy
Hobbit
Indiana Jones & Last Crusade
Adv.
King's Quest IV
King's Quest V
Larry I
Larry II
Larry III
Mars Saga
Millenium 2.2
Police Quest I (vain vihjeitä, ei englanninkielisiä tekstejä)
Police Quest II (vain vihjeitä, ei englanninkielisiä tekstejä)
Pool of Radiance
Quest For Glory I
Quest For Glory II
Shadowgate
Space Quest I
Space Quest II
Space Quest III
Space Quest IV
Space Rogue
Times of Lore
Ultima III
Ultima V
Ultima VI
War In Middle Earth
Warhead
Wasteland

Mitkö harrastan? Vaikka mitä!

Pikakilpailuumme saapui hirmutahtissa 83 vastausta. Suosituimpia harrastuksia olivat lukeminen, musiikki, kaikenlainen urheilu, postimerkkeily, sarjakuvat ja pienoismallit. Arpaonni suosi kuutta onnellista, joille lähtee elokuun aikana postitse upeat Street & Race -lehden T-paidat:

Esa Ojansivu, Ilomantsi
Petri Kanerva, Pori
Jarkko Parkkinen, Viljolahti
Jutta Halonen, Punkaharju
Tuula Pääkkönen, Joensuu
Ville Kormilainen, Suomensalmi

Onnea voittajille
ja kiitos muille vastanneille!



Ilmoita ja järjestä

Ulokeillaanpa vaihteeksi toisenlaista kilpailua, joka perustuu enemmän näppäryyteen kuin laskutaitoon, vaikka laskeminen onkin pääasiana.

Biljardipöydän reunalla olevat numerot on tarkoitus järjestää pusseihin niin, että laskutoimituksen tulokseksi tulee 12. Laskukonettakin saa käyttää apuna!

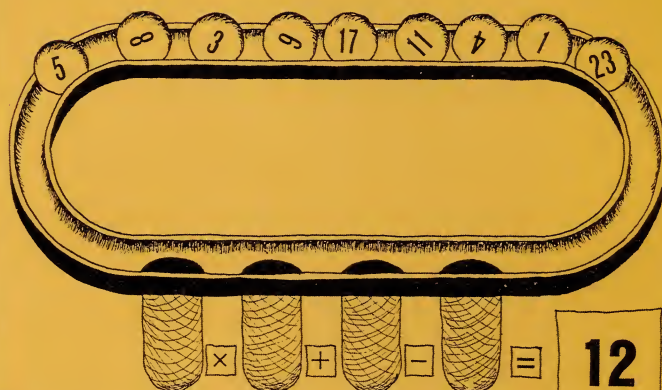
Lähetä laskutoimituksesi **postikortilla** lokakuun 15. päivään mennessä osoitteella

Pelit-lehti
Numerot
PL 64
00381 HELSINKI



Voittajien kesken arvomme 5 peliä, joten ilmoita myös kone-merkkisi. Ilmoita myös, oletko Pelit-lehden tilaaja vai irtonumero-ostaja. Voittajat julkistamme marraskuun numerossa 16.11.

MIX and FIX



Millainen olet?

Pelit-lehteä on ilmestynyt viisi numeroa ja lukijapalautetta on tullut valtavasti. Nyt haluamme täsmentää mielikuvaamme siitä, millaisia olette, lukijamme, ja mitä mieltä olette Pelit-lehdestä. Vastaa tässä lehdessä olevalla kortilla (tai postikortilla) tällä sivulla oleviin kysymyksiin ja postita se meille **15.11.1992** mennessä. Tiedot käsitellään luottamuksellisesti, vastaajien nimet ja mielipiteet eivät tule ulkopuolisten tietoon.

Kaikkien vastaajien kesken arvonnassa saa **kaksi** onnellista **500 markkaa puhtaana käteen**. Lisäksi arvomme **5 Pelit-lehden college-paitaa**. Voittajien nimet julkaistaan Pelit 7/92:ssa 10.12.1992.

- Montako Pelit-lehteä olet lukenut? _____
- Paras Pelit-lehti on ollut numero _____
Miksi _____
- Pelit-lehden sisältö on ☐ loistava ☐ tyydytt. ☐ huono
- Pelit-lehden ulkoasu on ☐ loistava ☐ tyydytt. ☐ huono
- Parhaita juttuja lehdessä ovat
☐ pelivinkit
☐ ratkaisut
☐ peliarvostelut
☐ muut jutut
☐ posti
☐ kilpailut
- Haluaisin että Pelit-lehti kertoisi myös
☐ elokuvista
☐ sarjakuvista
☐ musiikista
☐ lautaroolipeleistä
☐ ei mistään muusta kuin tietokonepeleistä
- Pitäisikö Pelit-lehden käsitellä myös
☐ 8-bittisiä konsoleita (Nintendo, Sega Master System)
☐ 16-bittisiä konsoleita (SuperNES, Sega Megadrive)
☐ käsikonsoleita (Gameboy, Lynx, jne)
☐ ei missään tapauksessa konsoleita
- Minun lisäkseni samaa Pelit-lehteä lukee
_____ henkilöä perheestäni, _____ henkilöä kavereista
- Montako peliä olet ostanut tänä vuonna? _____
- Onko Pelit-lehden arvostelu vaikuttanut ostopäätökseen? _____
- Pelaamisen lisäksi käytän konettani
☐ Ohjelmointiin
☐ Piirtämiseen
☐ Kirjoittamiseen
☐ Luettelointiin (esim. videoita, osoitteita)
☐ Muuhun, mihin _____
- Pelaamisen lisäksi harrastan säännöllisesti
☐ Lukemista
☐ kirjoja ☐ lehtiä ☐ sarjakuvia
☐ Musiikin kuuntelua
paras bändi _____

- ☐ Urheilua
☐ kuulun urheiluseuraan
☐ Pienoismalleja
☐ Elektroniikkaa
☐ Videoita/elokuvia
☐ Postimerkkien keräilyä
☐ Eläimiä (koirakerhot yms.)
☐ Muuta, mitä _____

13. Ikäni on _____

14. Olen
☐ Koululainen
☐ Opiskelija
☐ Työssä

15. Koneeni on
☐ Amiga 500/500+
☐ Muu Amiga
☐ PC 286
☐ 386
☐ 486
☐ Atari ST
☐ Commodore 64
☐ Macintosh
☐ Konsoli, mikä _____



Olen

- ☐ Tilaaja, tilauksen päätyttyä
aion jatkaa tilaustani ☐ kyllä ☐ ei, miksi

- ☐ Irtonumero-ostaja
☐ Muuten vain lukija

Aion ryhtyä tilaamaan Pelit-lehteä ☐ kyllä ☐ ei, miksi

- ☐ Olen MikroBitin tilaaja
☐ Olen Tietokone-lehden tilaaja
☐ Olen Mikro-PC:n tilaaja
☐ Tilaan jotakin muuta nuorten lehteä, mitä _____

Nimi _____

Osoite _____

Puhelinnumero (myös suunta) (_____) _____

TILAA JA PELAA

Uusi Pelit-lehti on tehty juuri sinulle, joka olet tietokonepeleiden ystävä. Miksi räpeltäisit peleinesi yksin, kun voit saada kotiin todellisen alan asiantuntijan 8 kertaa vuodessa. Pelaa mitä pelaat, mutta tilaa Pelit-lehti!

TIETOA

Uusi Pelit-lehti on kuin kotonaan kaikissa talouksissa, joissa on tietokone – oli se sitten PC, Amiga, C64, Atari... Se antaa vinkkejä ja kertoo ratkaisuja, kilpailee ja kilpailuttaa, puhuu kaikesta pelihin liittyvästä, mutta antaa samalla suunvuoron myös lukijoilleen. Pelit-lehteä lukemalla saat mitä ansaitset – eikä se ole vähän, se.

VÄRIÄ

Uusi Pelit-lehti on täynnä väriä ja kuvia. Se arvostelee värikkäästi uudet pelit ja testaa lisälaitteet – mutta tiedä tämä: lehti voi olla kirjava, mutta juttujen taso ei. Asialla ovat Suomen kovimmat peligurut ja pelimaailman parhaat voimat.

RUUTIA

Pelit-lehti tuo käsiisi sekä pelit että niiden taustat: tekijät, messukuulumiset, huhut ja haastattelut. Tutkiva journalismi on toinen nimenne – se ensimmäinenhan on pelaaminen!

RÄMINÄÄ

Vakavastakin asiasta voi kirjoittaa kiinnostavasti ja bittiviitteestä voi puhua myös asiaa. Tilaa uusi Pelit-lehti heti, niin näet miten.

TILAA
NUMEROSTA
90/120 670!

Pelit-lehden vuosikerta maksaa 12 kuukauden jatkuvana säästötilauksena vain 188 markkaa. Jos olet jo MikroBITin tilaaja, saat Pelit-lehden erikoishintaan 148 mk/vuosi.

Nyt luuri kouraan ja tilaus sisään. Pelit tulee!

UUTIUS ★ TILAA HETI ★ UUTIUS ★ TILAA HETI ★ UUTIUS ★ TILAA HETI ★

PELIT

5/92 English Summary

Apidya (Playbyte) The other brilliant, but difficult shoot'em-up in this magazine. At least the graphics are a bit different.

B17 Flying Fortress (MicroProse) An excellent basic idea and the programming is well done, too (except for the weak effects). Sometimes it is too difficult to find the targets and the home airfield. The final polish is missing, too. (Meaning "falconsisms" like active radio traffic and the feeling that the player is being made to care).

Conflict: Korea (SSI/U.S. Gold) SSI makes one good strategy game after another. But where are the shoot'em-up arcade sequences? (Just joking!)

Crisis in the Kremlin (Spectrum Holobyte/MicroProse) Hmm, the Finnish Parliament has just got a brand new hi-tech computer system. Fortunately, this game is good training for them.

Dojo Dan (EuroPress Software) Not bad, but lost in the crowd.

Dungeon Master (FTL/Psychosis) Grandfather still beats the clones, although graphics should have been upgraded.

Espana - the Games '92 (Ocean) As successful as Finnish Olympic team: in other words, not very.

Guy Spy (Readysoft) The first laser imitation game, which allows you to play instead of just watching beautiful graphics. The Amiga version is far too slow.

Hägar the Horrible (Kingsoft) brings back memories of the old 8-bit games. A good budget game, but unfortunately released at full price.

Legend of Kyrandia (Westwood/Virgin Games) Beautiful, playable and not too difficult. Not too original, either. An impressive debut from role-playing veterans.

Links 386 Pro (Access) Golf is for the rich, and new Links simulates that on the computer. The best golf for those who have the hardware.

Lord of the Rings: The Two Towers (Electronic Arts) The Son of The Best Tolkien game is even better. Next, get rid of the teleporting monsters and key word conversations.

Lure of the Tempress (Virgin Games) British programmers are getting the hang of making graphical adventures. Not a nightmare for U.S. adventure houses yet, but who knows what tomorrow brings?

Project X (Team 17) This month's second brilliant but difficult shoot'em-up. Never seen one with space ships before. Only a million times.

Prophecy of the Shadow (SSI) has lots of good ideas, but is ultimately boring.

Sensible Soccer (Sensible Software/Renegade) As good as the ball kicking game programmed by Dino Dini.

The Carl Lewis Challenge (Teque/Psychosis) The large digit sprites work well and the sounds are good, too.

Trior of Releyne (Impressions) Released by mistake, we hope.

World Tennis Championships (Mindscape) A very good tennis game. The first-person perspective works well, but the fact is you can travel to the moon by piling up all the tennis gear climbing on top.

Tulossa seuraavissa numeroissa:

Messukuulumiset

Syyskuun alussa järjestetään Lontoossa syksyn ECTS, jossa kaikki kynnelle kykenevät pelifirmat esittelevät uusia tuotteitaan. Me kerromme teille, mitä pelejä on tulossa, mihin ala on menossa, ja haastattemme myös mielenkiintoisia ihmisiä, jos saamme hihasta kiinni.

Indiana Jones & The Fate of Atlantis

Kolme eri tapaa pelata peli läpi. Kolmen eri tavan ratkaisut selvällä suomella. Vain Pelit-lehdessä. Lue.

Dark Seed

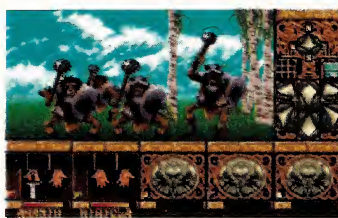
Vain kolme päivää aikaa saada alien-sikiö pois päästä... Mahdoton-tako? Ei toki. Ensi lehdessä kerrotaan, kuinka se tehdään. Minuutti minuutilta.

Tule mukaan äänestämään Vuoden Peliä!

Arvosteluissa

Darklands (kolmasko kerta toden sanoo?)
Ashes of Empire

ja mitä muutako? Kaikki, mitä saadaan haalittua Englannista messuilta! Ja sitä on paljon...



KÄYTÄNNÖNLÄHEISET OPAAAT MIKRON KÄY

72h

Oletko kyllästynyt kahlaamaan läpi monisatasivuisia vihakemaasi tietoa mikron tai ohjelman käyttöön? Haluatko saada ohjelmastasi kaiken irti? Valitse tästä tarvitsemasi opas!

PC:N KÄYTÖN PERUSTEET

Jyrki J.J. Kasvi

PC:n käytöstä kaikki tarpeellinen tiiviisti ja selkeästi. Kirjassa perehdytään tietokonelaitteistoon, tietotekniikan sanastoon, hakemistoihin, tiedostoihin, käskyihin, ohjelmistoihin, tulostukseen, liitännäisiin sekä esittelee MS-DOS -käyttöjärjestelmän kaikki versiot sekä MS-DOS 5:n graafinen osuus. Lisäksi tutustutaan tietotyön ergonomiaan ja laitteiden kunnossapitoon. Mukana laaja sanasto ja kattava hakemisto.

176 sivua, A5-koko, 125 mk.



BITTINIKKARIN KÄSIKIRJA

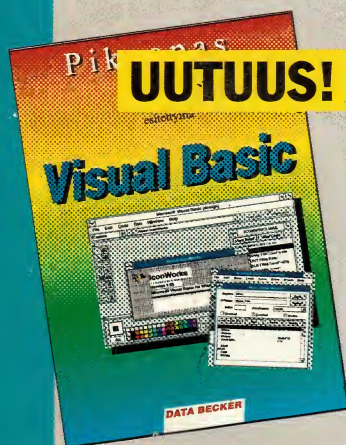
Ari Paananen

Elektroniikkaharrastajan perusteos niin harrastustaan vasta aloitteleville kuin kokeneemmillekin rakentelijoille. Kirja keskittyy erityisesti digitaalielektronikkaan ja kotitietokoneiden lisälaitteiden rakenteluun. Kirjan runsaat, valmiit sovelukset on pyritty rakentamaan mahdollisimman yleiskäyttöisiksi ja aina jotakin digitaalielektronikan aluetta opettavaksi. Teoriaosa toimii kokeneemmankin harrastajan pienenä lähdeoteksena.

153 sivua, A5-koko, 155 mk.

PIKAOPAS-sarjan kirjat

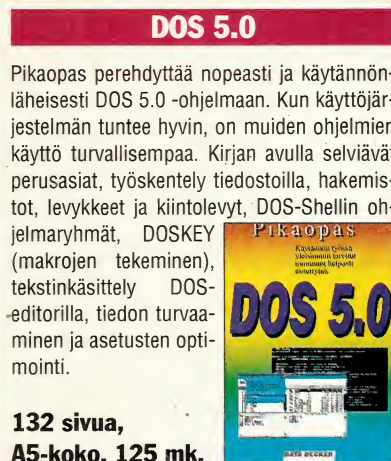
niin vasta-alkajille kuin tietokoneisiin enemmän perehtyneillekin!



VISUAL BASIC

Visual Basic on windows-sovellusten tekemiseen tarkoitettu ohjelmointikieli. Op-
paassa käsitellään alkuvalmistelut, käydään läpi valikot ja editorit, neuvotaan peliohjelmien kehittämisessä ja ohjelmoinnissa, selvitetään pelien toiminta ja viimeistelemine ja käsitellään tiedostonvalinta. Lisäksi kirjassa on valikoiden yleiskuvaus, ascii- ja ansi-
taulukot sekä laaja hakusanasto.

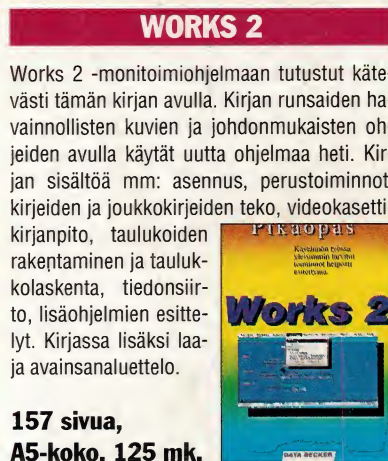
120 sivua, A5-koko, 125 mk.



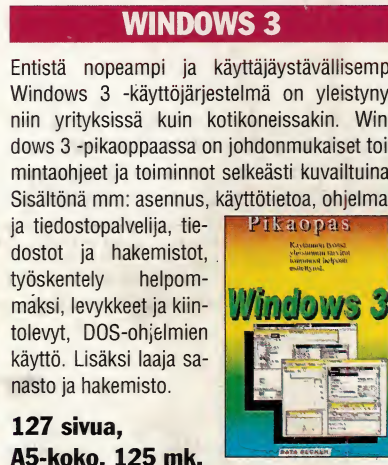
132 sivua,
A5-koko, 125 mk.



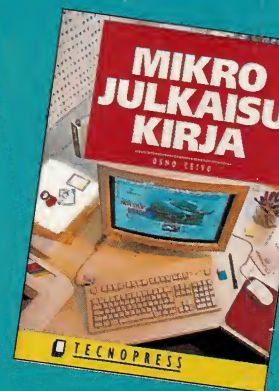
151 sivua,
A5-koko, 125 mk.



157 sivua,
A5-koko, 125 mk.



127 sivua,
A5-koko, 125 mk.



MIKROJULKAISUKIRJA

Osmo Leivo

Täysin suomalainen julkaisujentoon perusteos kaikille, jotka haluavat ohjelmastaan kaiken irti. Kirjassa esitellään havainnollisesti julkaisujen tekeminen käsikirjoituksesta valmiiksi painotuoteksi. Sisältönä mm: typografia ja tietokoneiden kirjasintyyppit, tekstin tuottaminen, taulukointi, julkaisuohjelmat, värit ja värierottelu mikrolla, kuvan- ja tekstinluku, logon ja kuvituksen tekeminen. Lisäksi sanasto.

192 sivua, A5-koko,
145 mk. (norm. 195,-).

Kirjojen käsittelykulut
18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta lähetyksessä on!

TILAA HETI kuponkisivun kortilla tai puhelimitse 90-120 671